nr indeksu 351555
ISSN 1509-0558
15 października '02



Pełna wersja TOON CAR PL

6.50 Zł (w tym 7% VAT)

CLICK!

GRY • PROGRAMY • INTERNET • SPRZĘT

numer 11/2002

Zapowiedzi:

Iron Storm
Legion

Recenzje gier:

NHL 2003
Gore

Neverwinter Nights

Battlefield 1942

ToCA Race Driver

Tu powinna być płyta CD-ROM

Poradniki: Medieval TW, Icewind Dale 2 • Extra: Dragonball Z

Ciemno, zimno...

Ciężkie czasy nastały... Pora zapomnieć o słoneczku, ciepłych dniach, o wylegiwaniu się na leżaku i kąpielach w jeziorze (rzece, morzu...). Sądząc po pogodzie za oknem, przez najbliższe kilka miesięcy będziemy musieli znosić plugawą aurę, ziąb i deszcze. Fuj! Przypuszczam, że większość z Was, podobnie jak ja, nienawidzi szczerze zimowych poranków, gdy trzeba nagle wyjść z ciepłego łóżka, a na dworze jest jeszcze ciemno. Człowiek ma ochotę umrzeć... (Melancholik jaki, czy co? – Yackoo! A ja tam lubię, kiedy jest ciemno i zimno, jak w rodowej krypcie – Randall).

Cóż, na zimę nic nie poradzimy, ale postaramy się za to osłodzić Wam nieco mroczne, zimowe miesiące. Jak? Ano, oczywiście, oddając w Wasze ręce kolejne numery CLICKA! Jak może zauważyliście, od zeszłego numeru zaczęliśmy wprowadzać kolejne zmiany w wyglądzie pisma (nowa tabelka ocen, oznaczenia działów), a teraz mamy dla was odnowiony dział sprzętowy. I liczymy na wasz ogromny entuzjazm :)

W tym numerze najważniejszym tematem jest NEVERWINTER NIGHTS, nie zapomnijcie też zapoznać się z recenzjami BATTLEFIELD 1942, GORE i PRIVATEER'S BOUNTY (oraz z poradnikiem Medieval, który pisałem w pocie czoła - Randall). Na płycie natomiast znajdziecie rewelacyjne wyścigi TOON CAR – grę, która powinna spodobać się zarówno brzdącom, jak i starym wyjadaczom. Dobrej zabawy!

Frogger

TAK OCENIAMY GRY:

Żaba u lekarza		Ocena
Producent / Polski wydawca		0
Wersja PL	Przygodówka	PC
Multiplayer	Cena: 999 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D		DC
		XBox
5+ Grafika	4- Dźwięk	3+ Frajda
Znakomita grafika, interesująca fabuła		
Paskudna muzyka, fatalne dźwięki		
Gdyby gra nie miała tylu fatalnych błędów, z całą pewnością stałaby się wielkim hitem. Odkrywcze stwierdzenie, prawda?		

Ocena gry, oceny składowe

Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów), do... 1! Jeśli zamiast oceny znajdziesz znak X, oznacza to, że widzieliśmy grę w wersji beta i na razie jej nie oceniliśmy.

Wersja PL, Multiplayer, Platforma sprzętowa

Jeśli obok zobaczysz zielone kółko, znaczy to że dana opcja w grze występuje (lub gra posiada wersję na daną platformę sprzętową). Czerowne kółko znaczy, że takiej funkcji w grze nie ma (lub nie przygotowano gry na daną platformę sprzętową).

Wymagania sprzętowe

Opis minimalnej konfiguracji, przy której da się zagrać w daną grę.

Zalety, wady, podsumowanie

Ostatnie trzy pola na dole tabelki zawierają (idąc od góry): opis najważniejszych zalet gry, jej wady oraz krótkie podsumowanie

See you 12 listopada

W TYM NUMERZE

EXTRA

ZAPOWIEDZI



NEVERWINTER NIGHTS str. 22



BATTLEFIELD 1942 str. 28

TESTY



GORE str. 30



PRIVATEER'S BOUNTY str. 32

PORADNIKI

SPRZĘT

INTERNET

PROGRAMY

FILMOTEKA

CO NOWEGO?

WASZE LISTY



TOON CAR



TOON CAR to kapitalne i dynamiczne wyścigi samochodowe z ogromną dawką walki

TOON CAR może wydawać się zabawą dla dzieci, ale tak naprawdę jest to rewelacyjna rozrywka dla wszystkich, którzy uwielbiają szybką akcję oraz całkowicie "wykręcone" wyścigi. W TOON CAR twoim zadaniem jest uzyskanie licencji w trzech kategoriach wyścigowych i rozegranie cyklu rajdów. Zasady tych rajdów są różne: od zwykłego wyścigu na czas przez cykl wyścigów, gdzie liczone są punkty aż po "deatmatch", w którym co okrążenie eliminowany jest ostatni zawodnik. W Toon Car możesz wziąć udział w zawodach odbywających się w Meksyku, Egipcie i na Grenlandii, ale również w dziwnych zawodach na polach lawy, czy na futurystycznych trasach przypominających księżycowy krajobraz. Każdy z zawodników dysponuje różnego rodzaju broniami zdobywanymi w czasie jazdy. Są to np. bomby, rakiety, pociski samosterujące, miny, chmurki wywołujące burze itp.

PORADY

1. Kiedy zdajesz egzamin na nową licencję pamiętaj, że na zbicie wszystkich pachołków masz trzy okrążenia. Nie staraj się zbijać wszystkich od razu, gdyż najważniejsza jest płynność jazdy.

2. W czasie trwania rajdu nie możesz podjąć z toru broni, dopóki inna broń znajduje się w twoim ekwipunku.

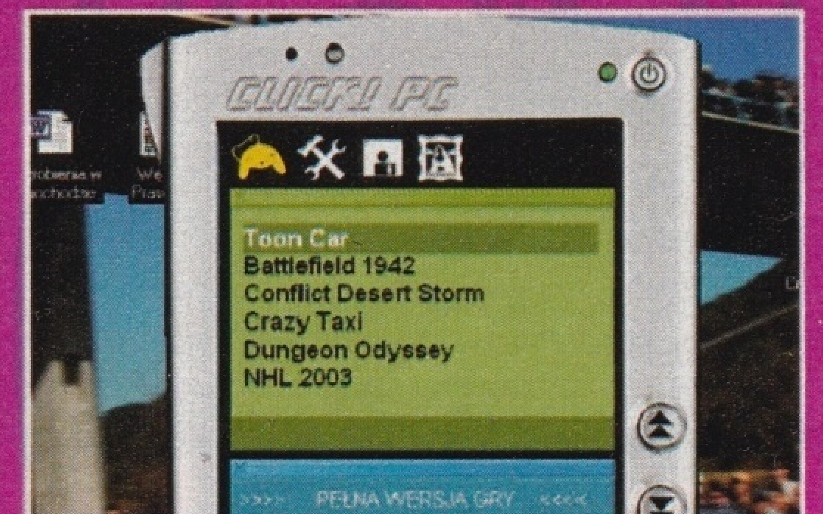
3. Rakiety samosterujące zawsze mierzą w pierwszego zawodnika. W ten sposób możesz oberwać własnym pociskiem.



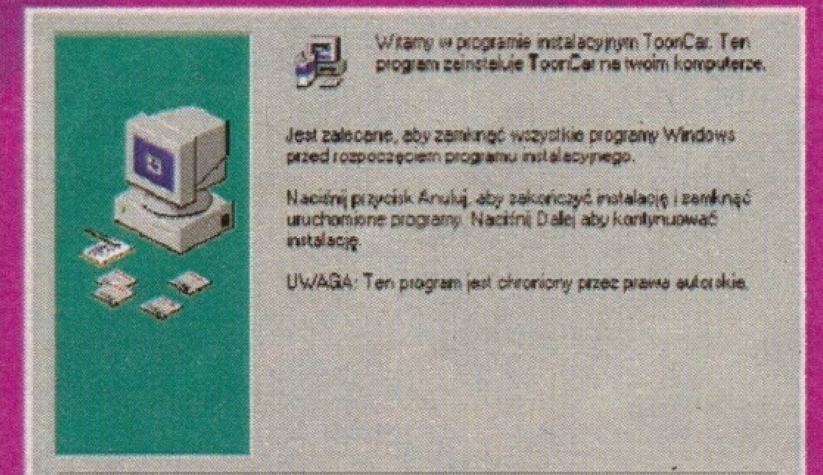
© Copyright 2001 Life Line Entertainment S.L.

INSTALACJA

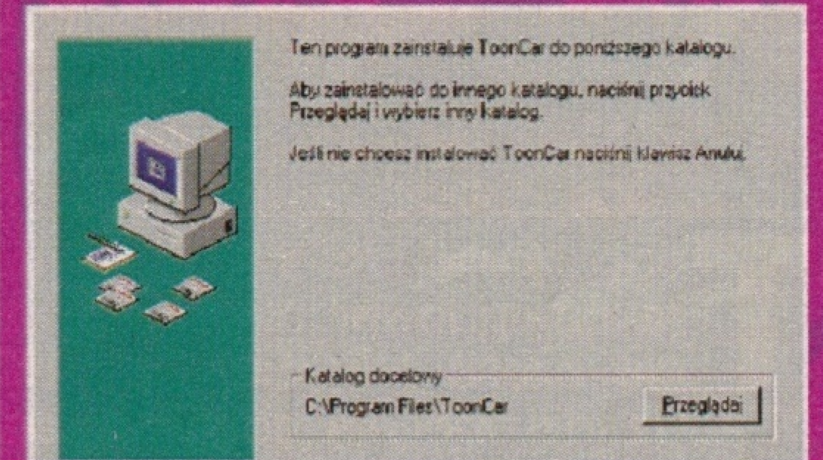
Gra instaluje się bezpośrednio z menu głównego płyty CD. Po autostarcie CLICK! CD, wybierz tytuł gry i kliknij na ikonkę instalacji tytułu na dysk...



Płyta właśnie wystartowała



To oznacza, że instalujesz Toon Car...



...podaj ścieżkę dostępu i to wszystko!



USZKODZONE PŁYTY?

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie! Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, znaczy to, że płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

Mastering płyty: Michał „Looser" Cichy; Tekst: Jacek „Biały Pan" Piekara; za udostępnienie tapet dziękujemy serwisowi www.gamewallpapers.com

Sudden Strike 2

PC

Już niebawem powinna ukazać się kolejna gra ze stajni CDV – SUDDEN STRIKE 2. Będzie to strategia typu RTS, jednak z wykluczeniem elementu pozyskiwania surowców. Skupisz się w niej tylko i wyłącznie na samej rozgrywce, która – swoją drogą – będzie bardzo dynamiczna. Do dyspozycji dostaniesz ponad 50 jednostek, w tym m.in. statki czy pociągi, oraz 5 stron konfliktu: Niemców, Anglię, Stany Zjednoczone, Japonię oraz Rosję. Zważywszy na fakt, że wszystko przedstawiono w realiach II wojny światowej, możesz spodziewać się dużej dawki realizmu – nie tylko w wyglądzie jednostek, ale także w ich zachowaniu. No i oczywiście nie zabraknie misji historycznych. Autorzy ostrzegają przed wysokim poziomem trudności: gra na każdym z nich będzie zupełnie inna i to nie ze względu na doświadczenie zdobyte przez żołnierzy, ale przez ciebie. Jeśli do tego wszystkiego dorzucisz rozbudowany tryb multiplayer oraz świetną grafikę – sukces murowany. Tego tytułu nie da się ominąć.





Soccer Manager

PC

Na rynku managerów piłkarskich zrobił się tłok. Niekwestionowanym liderem jest oczywiście seria CHAMPIONSHIP MANAGER, choćby ze względu na swoją ugruntowaną, wieloletnią pozycję. W tym miesiącu ukazał się jeszcze produkt EA Sports o nazwie TOTAL CLUB MANAGER 2003. Co w takim razie ma począć JoWood mający w planach wydawniczych SOCCER MANAGER? Czy tytuł zostanie zauważony na rynku?

Wcielisz się tutaj w rolę trenera, managera i prezesa jednego z europejskich klubów piłkarskich, a twoim zadaniem będzie zrobienie ze swojej drużyny lidera międzynarodowej ekstraklasy. Ustawianie taktyki przed meczem, planowanie treningu, pozyskiwanie sponsorów, utrzymanie stadionu, wyszukiwanie młodych zawodników czy też dokonywanie transferów to nie wszystkie zadania, jakie na ciebie czekają. Przebieg zmagań twoich podopiecznych zaprezentowany zostanie w rzucie izometrycznym przy pomocy dwuwymiarowej grafiki. Intuicyjny interfejs, rozbudowany edytor i tryb gry wieloosobowej sprawią, że produkt JoWood może odnieść wielki sukces.





House of the Dead 3

XBOX



Tego tytułu nie trzeba chyba rekomendować nikomu. Trzecia część HOUSE OF THE DEAD rządzi obecnie jedynie na automatach ustawionych w salonach gier. Już niedługo – bo na jesieni – również gracze posiadający „dziecię szatana", czyli konsolę Xbox, będą mogli postrzelać do setek zombiaków pojawiających się na ekranie ze wszystkich stron. Mam jedynie nadzieję, że do tej pory Bill zdąży wymyślić jakiś pistolecik do swojej konsoli. Biorąc jednak pod uwagę rozmiar kontrolera do X'a, boję się, że będę musiał rozprawiać się z przeciwnikami, używając strzelby myśliwskiej :)



Starcraft: Ghost

PS2, GCN, XBOX







Czyżby szykowała się kontynuacja jednego z największych hitów RTS wszech czasów? Tak i nie :) Firma Blizzard postanowiła wskrzesić kolejną kurę znoszącą złote jajka. Jednak GHOST nie będzie RTS'em, ale – tak jak RENEGADE – strzelaniną. W grze wcielisz się w rolę ghosta – superżołnierza i snajpera znanego ze STARCRAFT. Akcję obejrzysz z perspektywy trzeciej osoby, tuż zza pleców bohatera, a raczej bohaterki o imieniu Nova. Nova nie będzie sama. Zarówno wielkie walki międzyplanetarne, jak i pojedyncze misje sprawią, że przyjemny dreszcz przejdzie po plecach wszystkim konsolowym graczom. Przy tworzeniu projektu GHOST udział bierze zespół Nihilistic, który może pochwalić się tytułem VAMPIRE: MASQUERADE. Tylko czemu w planach nie ma wersji na PC?!

Project Nomads

PC

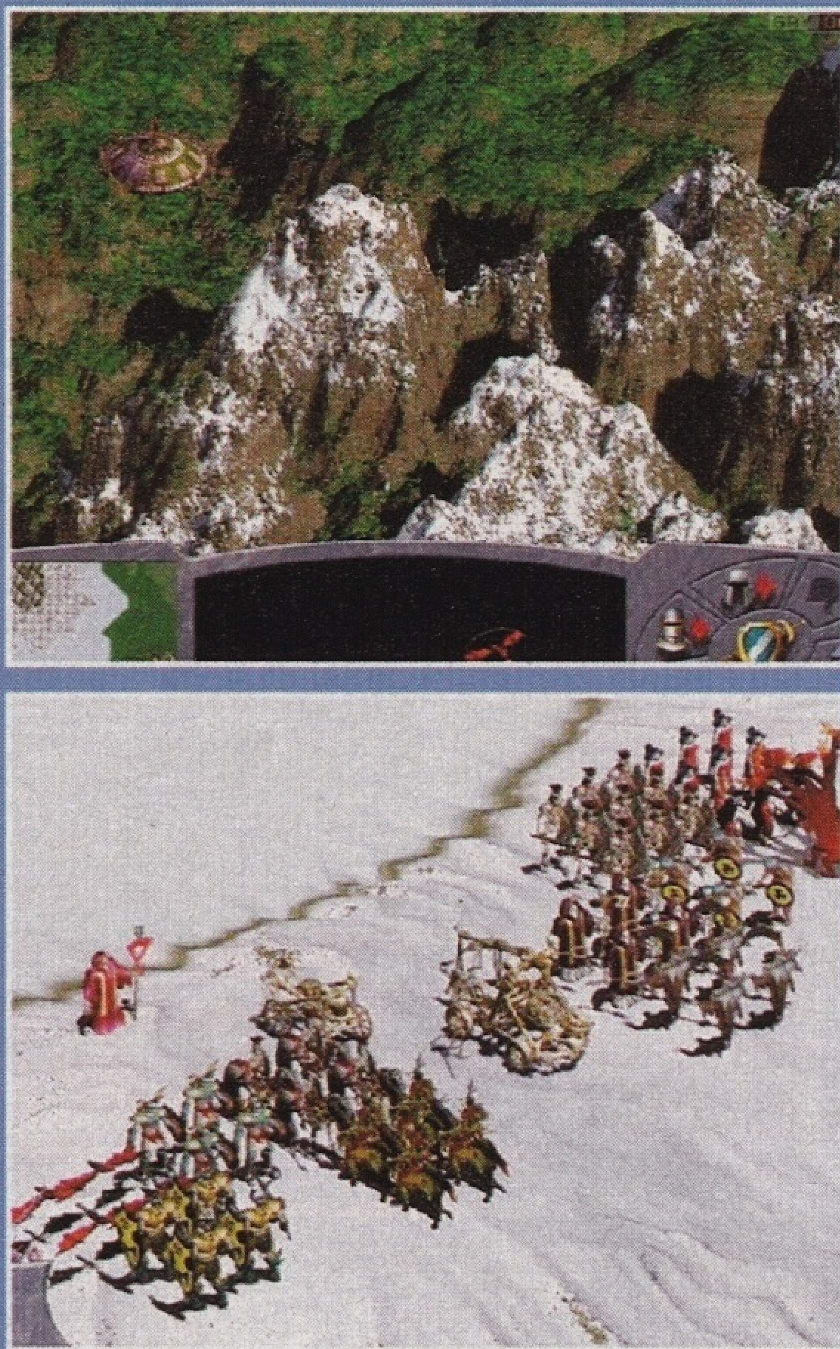
Przed końcem tego roku pojawi się gra będąca połączeniem dwóch gatunków: akcji oraz strategii rozgrywanej w czasie rzeczywistym. Główny bohater budzi się w nieznanym mu miejscu i uświadamia sobie, że nic nie pamięta, a niedługo potem przekonuje się, że jego celem jest przetrwanie. Czy mu się uda? To zależy od ciebie. Jedną z najważniejszych rzeczy będzie kontrolowanie własnej latającej wyspy oraz odpowiednie zarządzanie budynkami, których znaczenie wzrasta wraz z kolejnymi misjami. W grze dostępnych będzie 8 questów głównych oraz mnóstwo mniejszych, 3 bohaterów o różnych cechach i ponad 40 typów wrogów, przeciw którym trzeba będzie stosować odmienne taktyki. Jeśli chodzi o Sztuczną Inteligencję, to nie powinieneś się zawieść, szczególnie podczas walki – przeciwnik jest przebiegły. Część graficzna programu to istny majstersztyk: efekty specjalne i atmosferyczne, budynki oraz pojazdy robią niesamowite wrażenie. PROJECT NOMADS zapowiada się naprawdę interesująco.



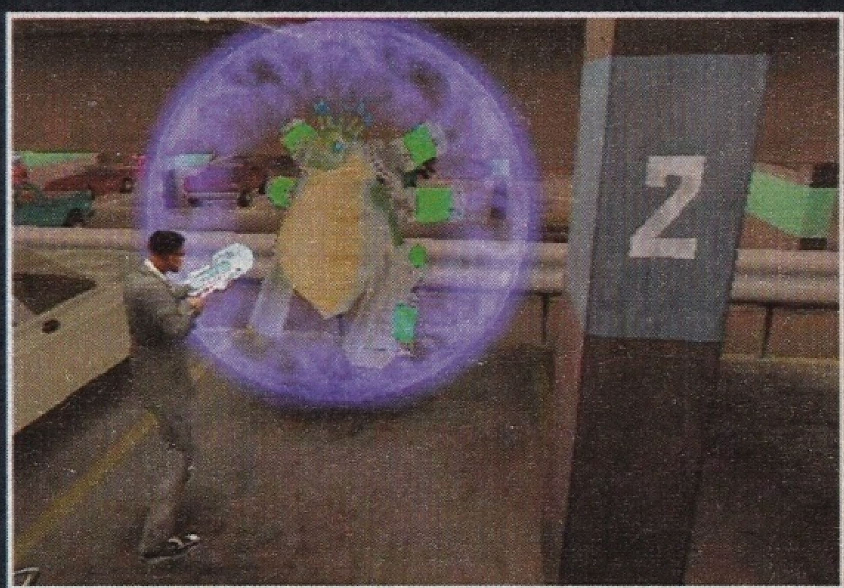


Warlords IV: Heroes... PC

Seria WARLORDS to od zawsze strategia turowa. Jedynie wydany niedawno BATTLECRY, który był pewną odskocznią od tematu, odszedł od utartego schematu. Dzięki HEROES OF ETHERIA wszystko znowu wróci do normy. Autorzy chcą sięgnąć do najgłębszych korzeni gatunku. Ponownie staniesz na czele wojsk składających się ze smoków, pegazów, mrocznych elfów i innych stworów wprost z podręczników do gier fantasy RPG i znowu zarządzać będziesz baśniowymi grodami i zamczyskami. Cała akcja zaprezentowana zostanie w rzucie izometrycznym, a grafika dopracowana będzie w najdrobniejszych szczegółach. Oficjalna czwarta część gry powinna tchnąć w skostniały gatunek hardcore'owych strategii nieco życia. Ech, te chwile spędzone przed komputerem na grze w drugą, najlepszą, część serii... Łezka się w oku kręci...



Men In Black II GCN



Infogrames idzie za ciosem i po sukcesie, jaki odnieśli faceci w czarnych gajerkach na PS2, producenci przenoszą tytuł na NINTENDO GAMECUBE. Późną jesienią w grze ALIEN ESCAPE posiadacze „kostki" wcielą się w rolę jednego z dwóch facetów i rozprawią się z szumowiną z Kosmosu. Miłym dodatkiem będą urywki z filmu.

Klonoa Heroes: Legend... GBA

Przesympatyczni bohaterowie gier z serii KLONOA, które znane są z konsol SONY, już niedługo zagoszczą na małym ekraniku przenośnego GBA. Gra RPG z ich przygodami będzie zatytułowana LEGEND OF THE STAR MEDAL i przedstawi przygody jednej z głównych postaci... Której? Tego jeszcze nie wiadomo. Widok z lotu ptaka, rozbudowane opcje i statystyki, możliwości rozwijania zdobytych umiejętności – wszystko to zapowiada się smakowicie. Ja przy tym „gejmboju" stracę niedługo wzrok :)

Twierdza: Krucjata PC





Ludzie z FireFly Studios kończą właśnie prace nad drugą częścią TWIERDZY o podtytule KRUCJATA. Ten sequel symulatora twierdzy przeniesie cię w epokę wypraw krzyżowych. Ponownie będziesz miał możliwość wybudowania warowni od podstaw, zapewniając jej mieszkańcom i żołnierzom wyżywienie oraz godne warunki bytu. Oprócz odpierania ataków, będziesz mógł też sam podbijać wrogie zamki. Cztery kampanie, które rozegrasz, wcielając się w rolę Ryszarda Lwie Serce lub arabskich wojowników dowodzonych przez Saladyna, to nie wszystko. Również nowe jednostki – takie jak konni łucznicy czy teutońscy rycerze – powinny zapewnić zabawę na długie jesienne wieczory.

Tekst: Michał „Krooger" Cichy, Maciej „Valpurgius" Hajnrich

TOP-13

LISTA PRZEBOJÓW

Miejsce	Gra	Platforma	Nr
1	Grand Theft Auto 3	PS2	001
2	Diablo 2	PC	008
3	Medal Of Honor: Allied Assault	PC	002
4	The Sims	PC	003
5	Heroes Of Might and Magic IV	PC	004
6	SW Jedi Knight II: Jedi Outcast	PC	012
7	Spider-Man: The Movie	PC, PS2, GCN, GBA, Xbox	013
8	Mafia	PC	030
9	Tony Hawk's Pro Skater 3	PC, PS2, GBA	009
10	Disciples 2	PC	019
11	Commandos 2	PC	016
12	Max Payne	PC	005
13	HP i Kamień Filozoficzny	PC, PSOne, GBA, GBC	011

WYŚLIJ SWÓJ GŁOS SMS'em I WYGRAJ

Teraz możesz głosować na gry z listy TOP-13 przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści LP.CL.# (zamiast # podaj numer z czerwonego kółka). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LP.CL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść wiadomości – bez dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp w treści SMS. Koszt wysłania jednego SMS wynosi tylko 1,22 zł (z VAT). Usługa dostępna w każdej sieci GSM!

Wśród uczestników rozlosujemy grę ICEWIND DALE II ufundowaną przez CD Projekt oraz 5 nagród pocieszenia

CDPROJEKT

Czy myślisz, że grając w GTA3, widziałeś wszystko?

the Getaway

Wielkimi krokami nadchodzi THE GETAWAY – gra, która posiada tak wielki potencjał, by zmieść wszystkie wydane do tej pory tytuły tego gatunku z powierzchni kuli ziemskiej. Zapomnij o MAFII czy też o GTA3... DRIVER też nie wchodzi w grę. Najprawdopodobniej zbliżająca się zima upłynie właśnie pod znakiem THE GETAWAY. Szykujcie pady i rezerwujcie sobie mnóstwo wolnego czasu.

Podstawą dobrej gry jest fabuła. Tutaj klimat filmu sensacyjnego wciągnie cię niczym turbina samolotu odrzutowego. Przeciw sobie stanie dwóch mężczyzn po dwóch stronach prawa. Wcielisz się w rolę Marka Hammonda, byłego złodziejaszka i gangstera. Po powrocie na drogę sprawiedliwości ponownie zostaje on zepchnięty





WRC II EXTREME

Ryk silnika samochodu klasy WRC... Uwielbiam ten dźwięk.... :)

Generalnie rzecz ujmując, bardzo nie lubię „tasiemców": gier, których kolejne części pokazują się w rocznych odstępach czasu i są jedynie udoskonaloną wersją poprzedniej wersji. Wszyscy je zachwalają, producenci cisną kasę w promocję, a głodni nowych tytułów gracze kupują. Nie mówię, że te produkty są złe – cały czas trzymają niezły poziom – ale co z tego, skoro co roku masz do czynienia z tym samym, tylko że w nowym opakowaniu?

Producenci gry – firma Evolution – wykupili licencję WRC na pięć najbliższych lat. Co to oznacza? Teraz masz drugi rok używania licencji i drugą grę z tej serii. Jak na razie zapowiada się, że ta odsłona tytułu będzie się znacznie różniła od swej poprzedniczki, nie powinno więc wiać stęchlizną.

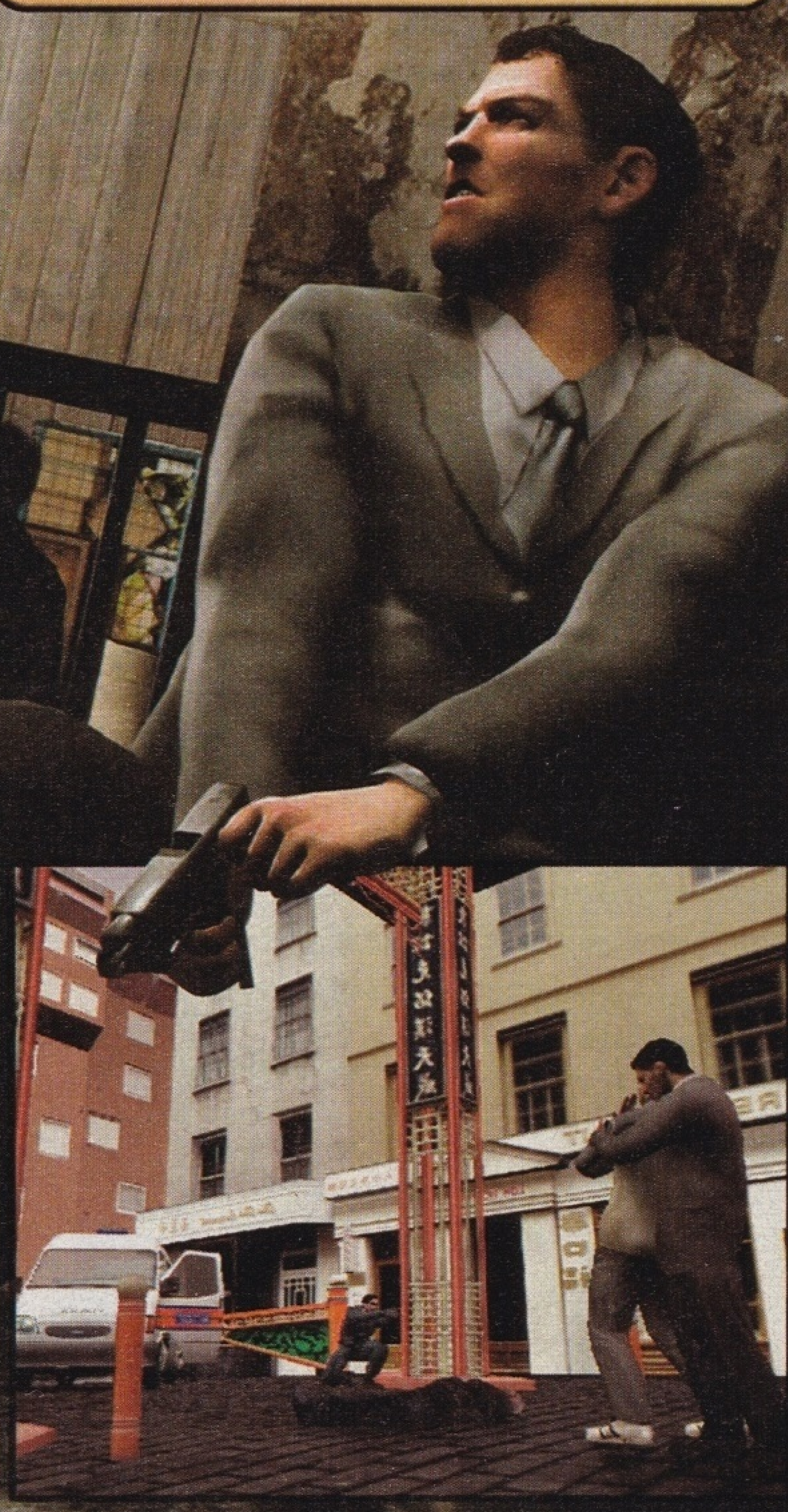
WRC II EXTREME pędzi na stworzonym od nowa trójwymiarowym silniku graficznym o nazwie „Shiny Shovel". Przy robieniu tras wykorzystano zaawansowane narzędzie „Far Out", czego efektem będzie jedna z najśliczniejszych gier rajdowych w historii gatunku! Do miażdżących efektów graficznych należeć będą: zaawansowany model zniszczeń, w pełni trójwymiarowy silnik, kokpit



do przestępczego półświatka. Zamordowano mu żonę i porwano synka, a za wszystkim stoi wielki mafioso, ojciec chrzestny London's East End, Charlie Jolson. Szantażuje on Hammonda groźbą zabicia dzieciaka, gdyby Mark nie zgodził się na współpracę. Bohater staje się teraz chłopcem na posyłki Jolsona, ale jednocześnie szykuje słodką zemstę. Jest jeszcze Frank Cartet, typowy gliniarz dumnie dzierżący odznakę policyjną i twardo stojący po stronie prawa. Autorzy zapewniają, że tło fabularne to mocny punkt tytułu.

Sama rozgrywka zbliżona będzie najbardziej do GTA3. Wielki Londyn został odwzorowany w grze z wielką dokładnością i dbałością o najdrobniejsze szczegóły. Autorzy tytułu przez długi czas jeździli po mieście i dokładnie je fotografowali! Jeśli w rzeczywistości z jednego punktu miasta do drugiego jedzie się dziesięć minut – tak samo będzie w THE GETAWAY. Mnóstwo bajeranckich wózków, którymi będzie można się przemieszczać, strzelaniny i pościgi samochodowe, przepięknie zaprojektowane wnętrza budynków oraz zaawansowane opcje sterowania postacią w wozie to tylko garść elementów wpływających na jakość rozgrywki. Już na samą myśl o zafoliowanym pudełku z grą cieknie mi ślinka. Naprawdę jest na co czekać. Obszerna recenzja już wkrótce!

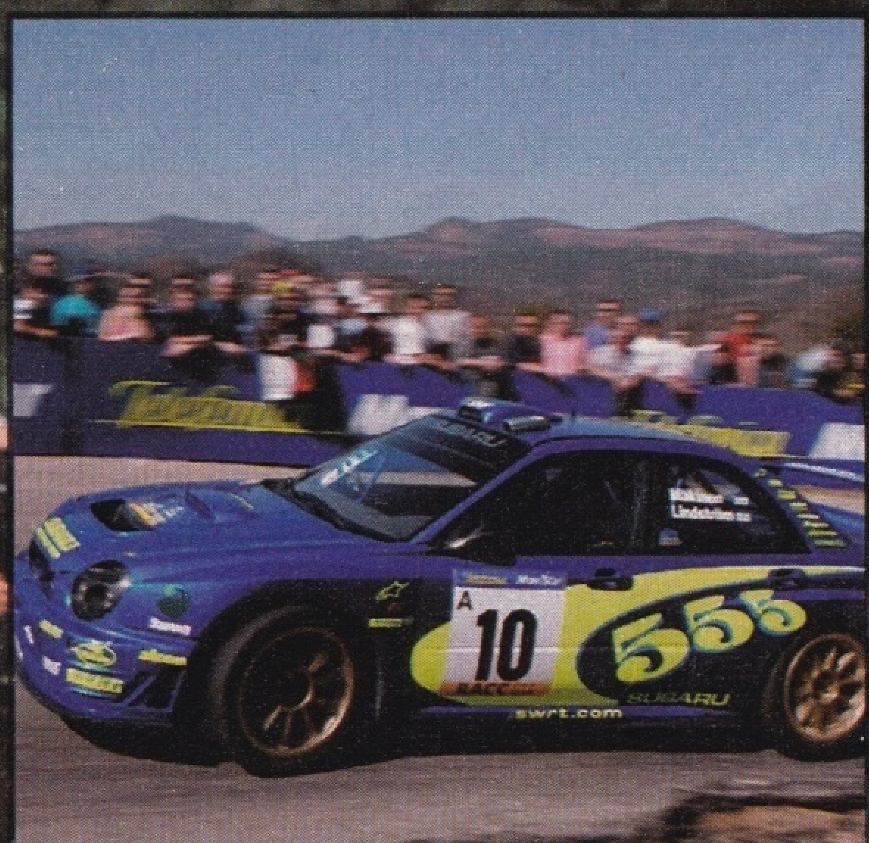
The Getaway
Team Soho / Sony Poland
PC | PSOne | PS2 | Xbox
Wersja PL | TPP
Multiplayer | zima '02
Nieco bardziej ambitna odmiana GTA3, uzupełniona o masę nowych rozwiązań i elementów. Szykują się długie tygodnie grania!



i wnętrze samochodu, kierowca i pilot z w pełni odwzorowaną mimiką twarzy, fenomenalne efekty pogodowe, elementy pobocza i... w pełni trójwymiarowy efekt jezdni! Ufff!!! Tylko tutaj, wpadając „na ręcznym" bokiem w zakręt na żużlu, wzniecisz na poboczu tumany kurzu i zostawisz trwały ślad na drodze!

Na potrzeby gry starannie odwzorowano 115 autentycznych tras rajdowych z całego świata, co oznacza ponad 800 kilometrów asfaltu, żużlu i śniegu. Zaawansowana fizyka jazdy sprawi, że wszyscy fani symulacji powinni być zadowoleni. Wszystkiego będziesz mógł nauczyć się podczas specjalnych rajdowych lekcji w Rally School, a binarny system ładowania sprawi, że LOADING będzie trwało najwyżej 6 sekund! Dodam tylko, że za ścieżkę dźwiękową gry odpowiadają THE CHEMICAL BROTHERS...







WRC II Extreme
Evolution Studios / Sony Poland
PC | PSOne | PS2 | Xbox
Wersja PL | Rajdy
Multiplayer | zima '02
Druga część WRC zapowiada się smakowicie. Wraz z nową TOCA i trzecim COLINEM na długo zagoszczą w odtwarzaczach konsol PS2 ;)

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

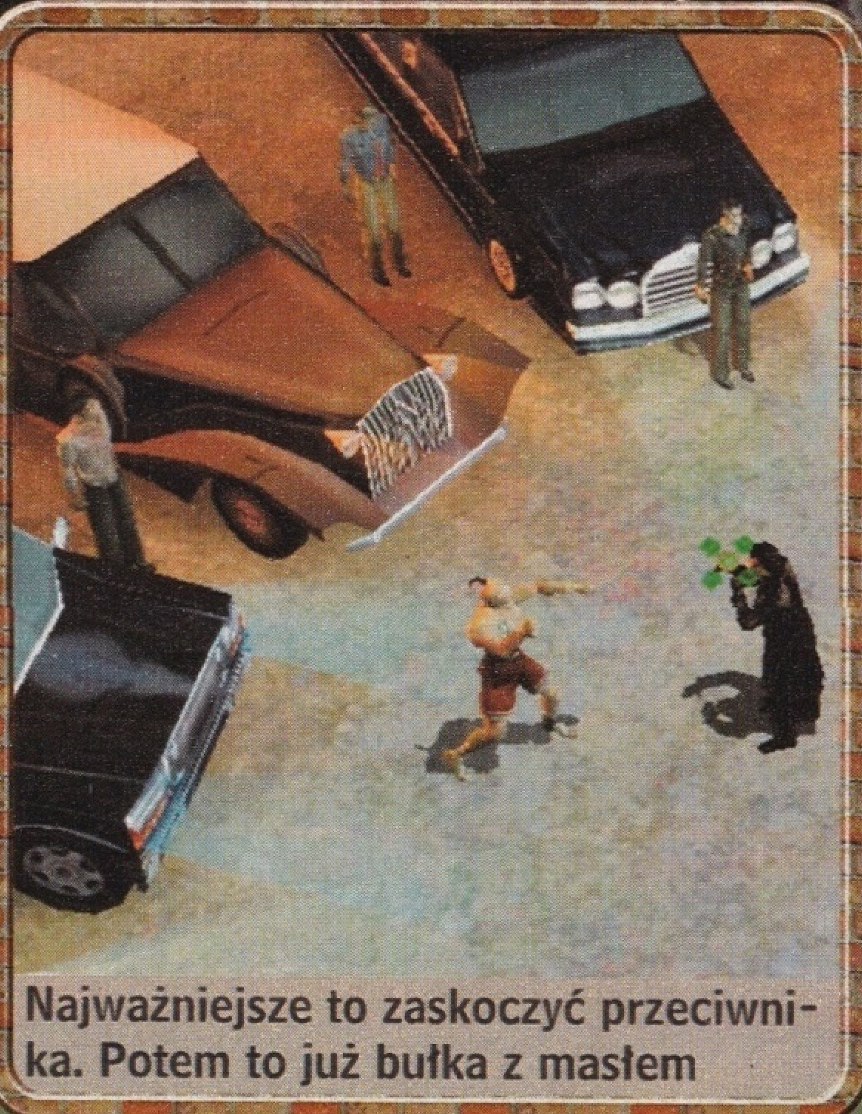
GŁOSUJ SMS'em

Oto lista gier, które nie zmieściły się w TOP-13, lecz na które możesz głosować, by tak się stało. Używaj numerków, które podano w czerwonych kółeczkach. Jeśli chcesz zgłosić grę, której nie ma ani w TOP-13, ani na tej liście, wyślij SMS na numer **7164**, a w miejsce, w które normalnie powinieneś wpisać numer gry, wpisz jej nazwę, nie używając odstępów, np. LP.CL.HELIHEROES

Dungeon Siege – PC	021
Medieval Total War – PC	031
Final Fantasy X – PS2	023
Morrowind – PC, Xbox	034
Tekken 4 – PS2	041
Twierdza – PC	042
Return To Castle Wolfenstein – PC	006
Virtua Fighter 4 – PS2	010
Icewind Dale II – PC	029
Serious Sam: The Second Encounter – PC	038
Dead or Alive 3 – Xbox	017
Gorasul: Dziedzictwo Smoka – PC	025
Gothic – PC	026
Soldier of Fortune 2 – PC	040
Civilization III – PC	007
Age Of Wonders 2 – PC	014
Devil May Cry – PS2	018
Duke Nukem Manhattan Project – PC	020
Etherlords – PC	022
GT Concept Tokyo-Geneva 2002 – PS2	027
Metal Gear Solid 2 – PS2	032
Baldur's Gate: Dark Alliance – PS2	015
Frequency – PS2	024
Halo – Xbox	028
Might & Magic IX – PC	033
Pikmin – GCN	035
Project Eden – PC	036
Rally Championship eXtreme – PC	037
Silent Hill 2 – PS2	039
Wizardry 8 – PC	043

COLD ZERO

JoWood zapowiada ekscytujące połączenie spiskowego kombinowania i małpiej zręczności. Gry z serii action-adventure trzymają się mocno...


Najważniejsze to zaskoczyć przeciwnika. Potem to już bułka z masłem

Idea prywatnego detektywa w typie bohatera wykreowanego przez Humphreya Bogarta najwyraźniej już się przeżyła. Przynajmniej jeśli chodzi o gry komputerowe. Nawet ekscentryczny Sherlock Holmes nie przyjął się wśród graczy. Niemieccy developerzy z JoWood postanowili zatem stworzyć nowego szpicla – twardziela zgoła nieustraszonego, którego kobiety kochają, a mężczyźni podziwiają. Panie i panowie, poznajcie bohatera nadchodzącej gry COLD ZERO – oto John McAffrey. Jak każdy bohater, John ma swojego pomocnika, przepraszam, pomocnicę – Jane. Razem prowadzą firmę detektywistyczną, która nie zawsze działa po właściwej stronie prawa. Jednym z ostatnich zadań tej pary było oszukanie pewnego typa na naprawdę dużą kasę. Co trzeba Johnowi i Jane przyznać, wykonanie zadania poszło nad wyraz sprawnie. Problem leży jednak w tym, że ów oszukany gość to wysoko postawiona persona w szeregach lokalnej filii włoskiej mafii. John McAffrey zostaje postawiony w obliczu dramatycznego wyboru: albo zginie, albo będzie pracował dla mafii. Jego wybór jest chyba dla wszystkich oczywisty. A sedno sprawy polega na tym, że John musi wykraść z rządowych laboratoriów groźnego wirusa, tytułowego COLD ZERO.

Tak w kilku słowach przedstawia się fabuła gry. JoWood postanowił na razie wstrzymać się z promocją tego tytułu, więc nie ma on nawet strony internetowej z prawdziwego zdarzenia. Nam jednak udało się zdobyć trochę informacji. „Zimne Zero" będzie grą typu action-adventure, lecz sposób ukazania fabuły nieco różni program od takich przedstawicieli gatunku, jak choćby ALONE IN THE DARK. Jeśli szukać czegoś, co najbardziej COLD ZERO przypomina, w pewnym momencie pojawi się skojarzenie z JAGGED ALLIANCE 2 lub nawet BALDUR'S GATE. Z tą różnicą, że tutaj cała grafika zrealizowana została w 3D. Natomiast nie wiadomo jeszcze, czy akcja gry będzie ukazana z jednej zdefiniowanej perspektywy, czy też będzie można do woli manipulować kamerą. Warto też zauważyć, że JoWood w ogóle nie zachwala technicznej warstwy COLD ZERO. Dlatego też lepiej przejdźmy do tego, co być może będzie w stanie zaoferować gra: będą to przede wszystkim nieliniowe elementy scenariusza. W praktyce oznacza to, że chociaż główny nurt wydarzeń będzie za każdym razem taki sam, to jednak większość zadań można rozwiązać na kilka sposobów. Jak chwalą się ludzie z JoWood, COLD ZERO ma łączyć elementy wymagające skradania się z tymi elementami, w których należy zrobić duży kocioł. Rzeczywiście można się z tym zgodzić. Przecież na opublikowanych dotychczas obrazkach widać głównie przemykającego pod ścianami Johna oraz Johna strzelającego do wrednych przeciwników. Nie wiadomo jeszcze, czy postać bohatera będzie można jakoś rozwijać. Niestety, nie udało nam się też ustalić, w jaki sposób ma być prowadzona historia (na temat interakcji Johna z otoczeniem niemiecki koncern milczy jak grób). Wiemy natomiast, że w grze pojawi się przeszło 100 rodzajów środków eksterminacji i ponad 100 postaci, z których część będzie lojalnymi sojusznikami, a część – paskudnymi zdrajcami, którzy zasługują na śmierć.

Doprawdy trudno dziś wyrokować, czy COLD ZERO stanie się grą wartą grzechu. Sam temat zdaje się być interesujący, lecz – patrząc na tysiące gier z przeszłości – jest to temat, który można przedstawić zajmująco, ale który też łatwo sknocić. Na razie bądźmy dobrej myśli. W końcu nadzieja umiera ostatnia...




Johnowi nie jest łatwo. Od kiedy wpadł w tarapaty i ma na pieńku z mafią, musi uważać na każdym kroku


Kilku przeciwników naraz i do tego każdy uzbrojony. Musisz się wziąć w garść


Nawet park z terenami zabaw dla dzieci nie jest bezpieczny. Lepiej schowałbyś się wśród drzew


No i zaczęło się! Robi się naprawdę gorąco jak w piekle. Życie detektywa nie jest, niestety, usłane różami

http://www.jowood.com

Z braku oficjalnej strony gry podajemy adres wydawcy. W sekcji GAMES znajdziesz trochę informacji i screenów z COLD ZERO

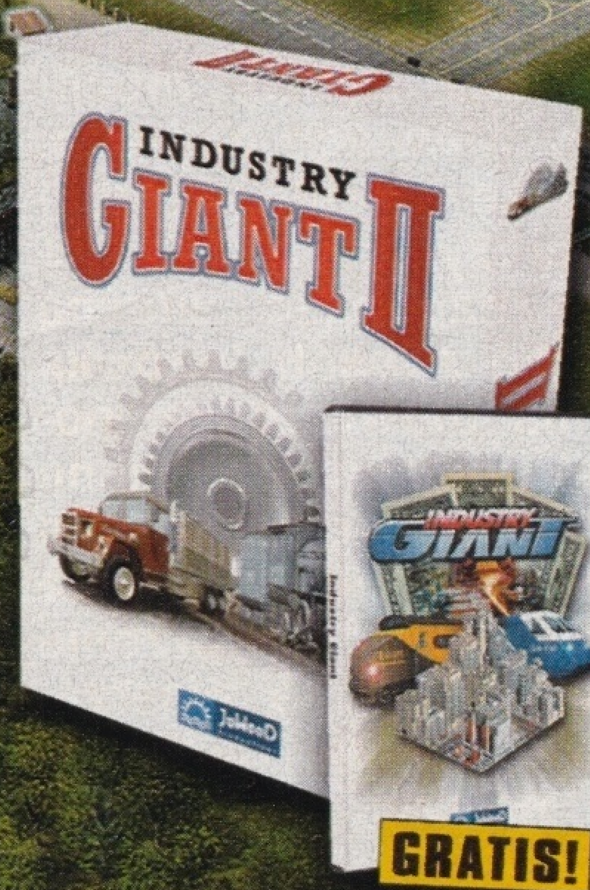
Cold Zero		PC
JoWood / CD Projekt		PS2
Wersja PL	Action Adventure	DC
Multiplayer	wrzesień '02	Xbox

Zdecydowanie warto śledzić losy tej gry. Jeżeli wszystko zostanie zapięte na ostatni guzik, COLD ZERO może być całkiem fajną grą

Tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

POKONAJ KONKURENCJĘ!

INDUSTRY GIANT II



W pudełku dodatkowo znajdziesz pierwszą część gry Industry Giant!







Industry Giant II to wspaniała gra strategiczna, której akcja rozgrywa się na przełomie wieków XIX i XX. Gracz wciela się w przedsiębiorcę, który poprzez zarządzanie zasobami, produkcją oraz zakupami i sprzedażą dąży do globalnej dominacji przemysłowej. Do dyspozycji pozostają setki towarów i środków transportu, różnorodne możliwości inwestycji, a wpływ pór roku czy pogody na popyt i podaż, wprowadza niezwykły realizm do gry.

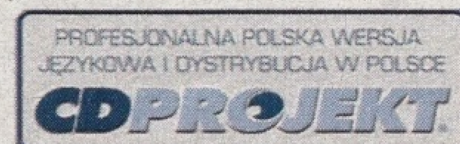
Industry Giant II prezentuje niesłychanie bogatą grafikę 3D, z opcją wielokrotnego zbliżenia, szczegółowo animowane pojazdy, masę detali, takich jak morskie fale rozbijające się o brzeg lądu czy dym ulatujący z kominów rozpędzonych parowozów. Wszystko to razem sprawia, że **Industry Giant II** to gra o doskonałej grafice, oryginalnej muzyce oraz niepowtarzalnej atmosferze.

- ✔ Kolejna część doskonałej i znanej na całym świecie gry strategicznej **Industry Giant**, która sprzedała się w nakładzie 1,6 miliona kopii!
- ✔ Doskonale dopracowana szata graficzna z wielostopniowym zoomem z możliwością gry w rozdzielczości do 1600 x 1200.
- ✔ Ponad 150 półproduktów i produktów końcowych odgrywających niezwykle ważną role, takich jak olej, żelazo, skóra, meble, zabawki, oraz setki innych.
- ✔ Ponad 50 rodzajów środków transportu, poczynając od zwykłego autobusu przez ciężarówki i pociągi na okrętach o olbrzymiej wyporności kończąc.
- ✔ Nowe gałęzie przemysłu jak przemysł przetwórczy, tekstylny, muzyczny oraz wiele innych.
- ✔ Możliwość gry z przyjaciółmi poprzez sieć, zarówno w trybie współpracy, jak i rywalizacji.
- ✔ Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI



ZOSTAŃ NIEZALEŻNYM PRZEDSIĘBIORCĄ, POKIERUJ PRODUKCJĄ, ZAKUPAMI I SPRZEDAŻĄ!

Nowy dodatek do Simów jest już w produkcji!

The Sims Zwierzaki

W tej odsłonie gry możesz założyć i uprawiać ogródek. Posadź sobie marchewkę i patrz jak rośnie

Twoje miasteczko się rozwija. Wraz ze zwierzakami wyrosną sklepy, byś mógł w nich kupić karmę dla pupila

Jeszcze w tym roku ukaże się kolejny – piąty już – dodatek do kultowej gry THE SIMS. Dla tych, którzy sądzą, że już wszystko w grach widzieli, szykuje się miła niespodzianka. Na początku seria oferowała tylko podstawowe funkcje, takie jak budowanie kariery zawodowej, poznawanie nowych osób oraz wyposażenie własnego domu. Zgodnie z ideą rozszerzania podstawowej gry pojawiły się nowe przedmioty codziennego użytku, nowe kariery (projektant mody, nauczyciel, weterynarz, cyrkowiec, specjalista ds. żywieniowych – łącznie daje to około 50 zawodów) oraz czynności wykonywane przez Simów. ŚWIATOWE ŻYCIE umożliwiło także sprawowanie kontroli nad 5 rodzinami jednocześnie. Ale to nie wszystko: w końcu życie to nie tylko praca i obowiązki, ale też, albo przede wszystkim, imprezy, nowe znajomości, czyli zabawa pt. BALANGA i RANDKA. Natomiast WAKACJE, jak sama nazwa głosi, pozwalają Simom odpocząć w przeróżnych zakątkach kuli ziemskiej. Ale to nie koniec...

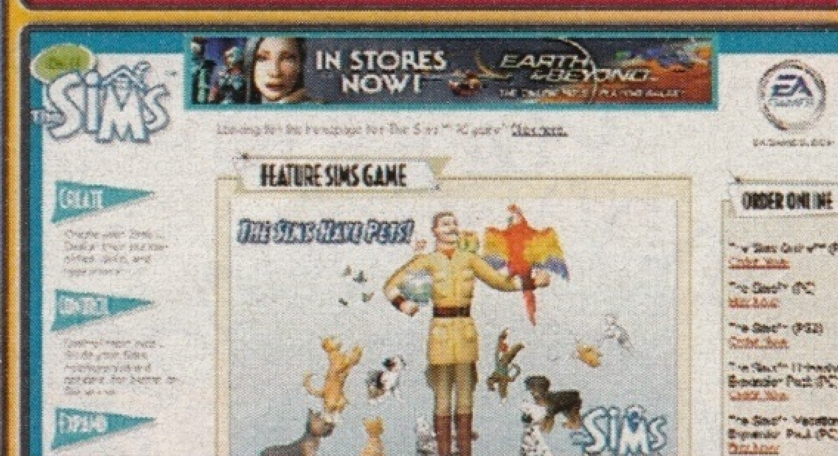
Po raz pierwszy twoi podopieczni będą mogli pójść do sklepu zoologicznego, aby wybrać sobie jakieś zwierzątko. Wtedy pozostaje już tylko kwestia nadania mu imienia oraz kupna dodatkowych gadżetów. Oprócz małych pupilków, takich jak papużki, rybki, żółwie czy jaszczurki, znajdą się też nieco większe, wymagające odpowiedniej tresury. Oczywiście opieka nad małym kotkiem wygląda zupełnie inaczej niż nad dorosłym stukilogramowym labradorem. Zwierzaki lubią zabawę, także tą, z której jesteś nie do końca zadowolony. Pod twoją nieobecność uwielbiają psocić. Poszarpany fotel czy połamane kwiatki to nieprzyjemny widok. Zazwyczaj dzieje się tak wówczas, gdy zwierzaki są zaniedbane. Głodny pies może pić wodę z toalety, a kot może zainteresować się rybkami lub kanarkiem.

O ile w większości wypadków poradzisz sobie sam, o tyle niekiedy trzeba będzie wynająć tresera. Zadbanym i dobrze wychowanym zwierzakiem można pochwalić się nie tylko przed znajomymi, ale również na specjalnych wystawach. Dla najlepszych przygotowane są nagrody. Kotki czy pieski, podobnie jak ich opiekunowie, lubią spędzać czas w towarzystwie kolegów. Zważywszy na sporą ilość ras, wybór będzie nie lada wyzwaniem, a przedstawiciele tego samego gatunku mogą powołać do życia potomka. Zwierzaki ułatwiają także nawiązywanie znajomości między Simami, chociaż i tutaj trzeba uważać. Jeśli piesek sąsiada cię nie polubi, to jego właściciel nie będzie chciał z tobą utrzymywać kontaktu. Nowością będzie park, czyli najpopularniejsze miejsce spacerowe.

Kolejną rzeczą będzie możliwość uprawy własnego ogródka. Po przyjściu ze sklepu ogrodniczego wystarczy zasiać nabyte nasionka i rozpocząć własną uprawę. W ten sposób lodówka oraz spiżarnia (nowy rodzaj pomieszczenia) zostaną zapełnione warzywami i owocami, a gdy i tam zabraknie miejsca, nie pozostanie ci nic innego jak... otworzenie własnego sklepu! O ile zwierzaków zjeść się nie da, to z całą pewnością należy trzymać je z dala od ogródka.

Gra THE SIMS: ZWIERZAKI zawierać ma około 125 nowych przedmiotów. Będzie ich na tyle dużo, aby umeblować oddzielny pokój zabaw dla podopiecznych. Plus oczywiście nowe wystroje wnętrz czy skiny. Całość zapowiada się wyśmienicie jak nigdy dotąd. Wystarczy dodać, że fenomen THE SIMS trwa już od prawie trzech lat i wcale nie widać jego końca. Szczególnie, że prace nad wersją sieciową idą pełną parą.

http://thesims.ea.com/



Tu znajduje się centrum THE SIMS oraz wszystkich dodatków. Niestety, obszerniejszych informacji szukaj gdzie indziej

Dużo kociaków w domu to dużo radości. Zwierzęta ponoć łagodzą obyczaje. Chyba że nie lubisz futrzaków...

The Sims: Zwierzaki		PC
Maxis / Cenega		PS2
Wersja PL	Symulator	DC
Multiplayer	grudzień 2002	XBox

Świetny dodatek do jednej z najlepszych gier wszech czasów. Zapowiada się bardzo interesująco – sukces gwarantowany!

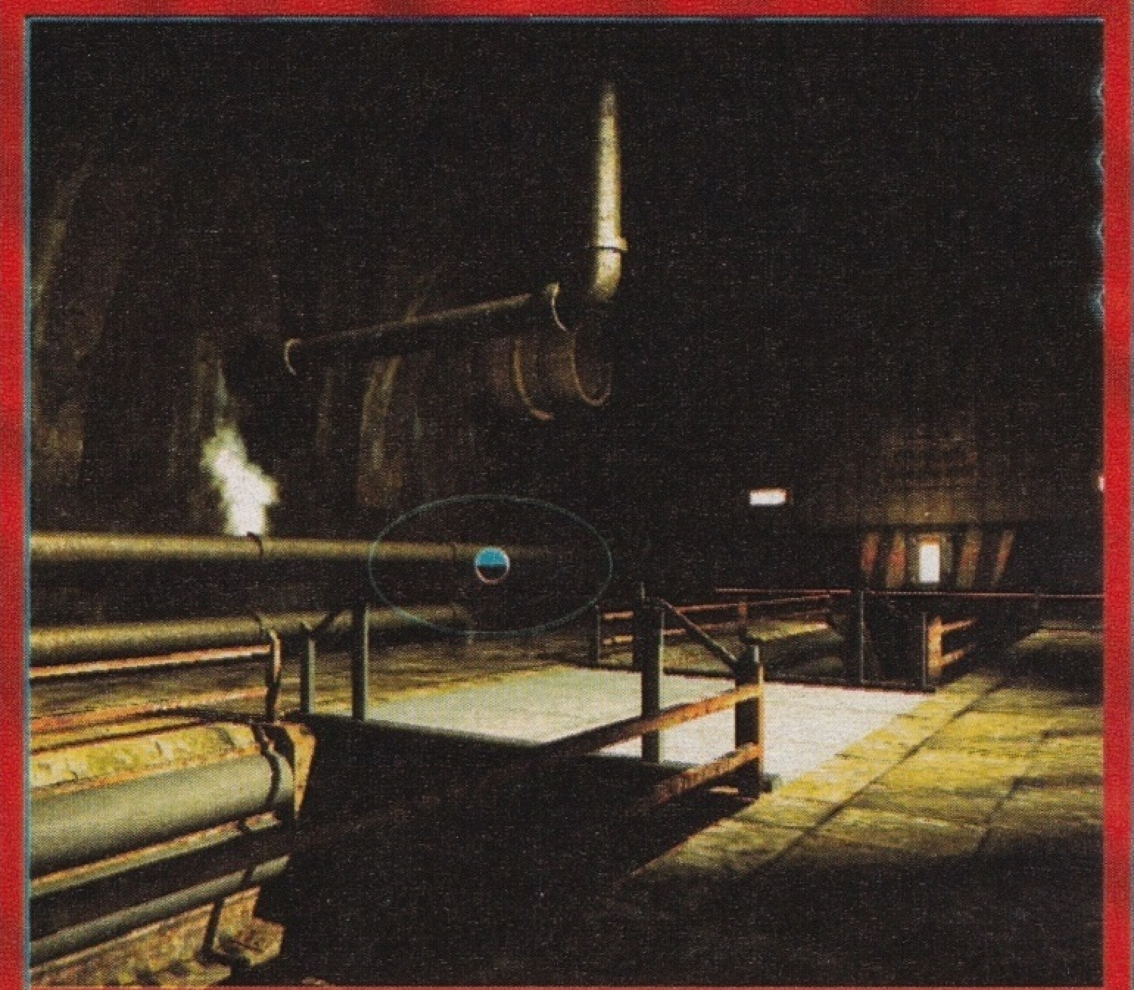
Tekst: Maciej „Valpurgius" Hajnrich

DEUS EX 2

Powstanie kontynuacja jednej z najlepszych gier ostatnich lat!




Pierwsza część gry charakteryzowała się bardzo ciekawą grafiką i niesamowitym klimatem...


Twórcy tytułu i tym razem ostro pracują nad wyglądem scenerii, by wypadła ona, jak należy

Pierwsza część DEUS EX swą sławę zawdzięcza znakomitemu scenariuszowi oraz olbrzymiej swobodzie działania. Cechy te, w połączeniu z przyzwoitą grafiką i naprawdę nieziemskim klimatem, sprawiły, że wielu graczy przechodziło ten program po kilka razy. Dziś ludzie ci nazywają siebie Uzależnionymi i potrafią prowadzić wielogodzinne rozmowy o szczegółach świata DEUS EX.

Prace nad kontynuacją przeboju trwają już od roku. Ponieważ do premiery zostało osiem miesięcy, ilość dostępnych informacji jest dość skromna. Szef projektu, Warren Spector, unika wypowiadania się na takie tematy, jak fabuła gry czy obecność trybu multiplayer. Wiadomo jedynie, że wydarzenia opisane w DEUS EX 2 przeniosą cię o 20 lat w przód, kiedy to świat – stojący na skraju katastrofy cywilizacyjnej – rozpoczyna dramatyczną walkę o przetrwanie. Nastrojowi niepewności, podszytemu na szczęście nadzieją, towarzyszy odrodzenie wszelkiego rodzaju ruchów parareligijnych. Polityczne frakcje znów toczą boje o wpływy i nagle, w ogarniętym chaosem świecie, znika bohater pierwszej części – JC Denton. Nikt nie wie, gdzie się udał i w jakim celu. Śladem zaginionego rusza czwórka agentów stworzonych z jego DNA. Trop wiedzie przez Seattle, Kair i Niemcy... Takie założenia fabularne to przejaw ogromnego sprytu scenarzystów. Dzięki temu udało się uniknąć konieczności logicznego kontynuowania każdego z zakończeń DEUS EX (a tych było przecież kilka).

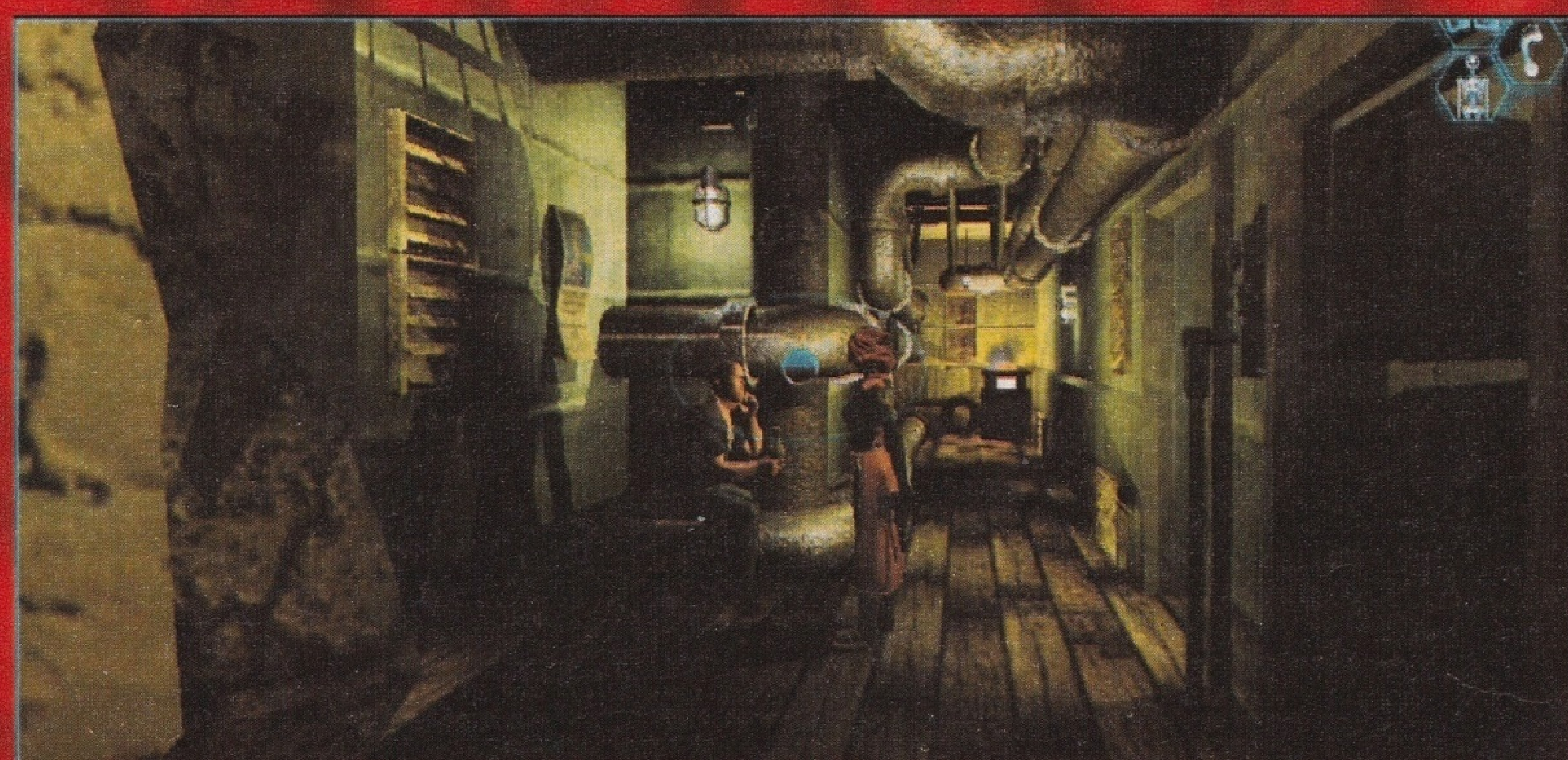
Dziś nie wiadomo jeszcze, w jakim kierunku podąży gra jako całość. Z jednej strony Warren Spector zapowiada równoczesną premierę DEUS EX 2 na pecetach, PlayStation 2 oraz konsoli Xbox. Oznacza to uproszczenie sterowania, a także skrócenie programu, ograniczenie jego złożoności fabularnej i zmniejszenie ilości map. Z drugiej strony już dziś mówi się o znacznie większej roli rozbudowanych zadań pobocznych. Co więcej, grę wciąż da się ukończyć na kilka różnych sposobów, w tym bez użycia broni!

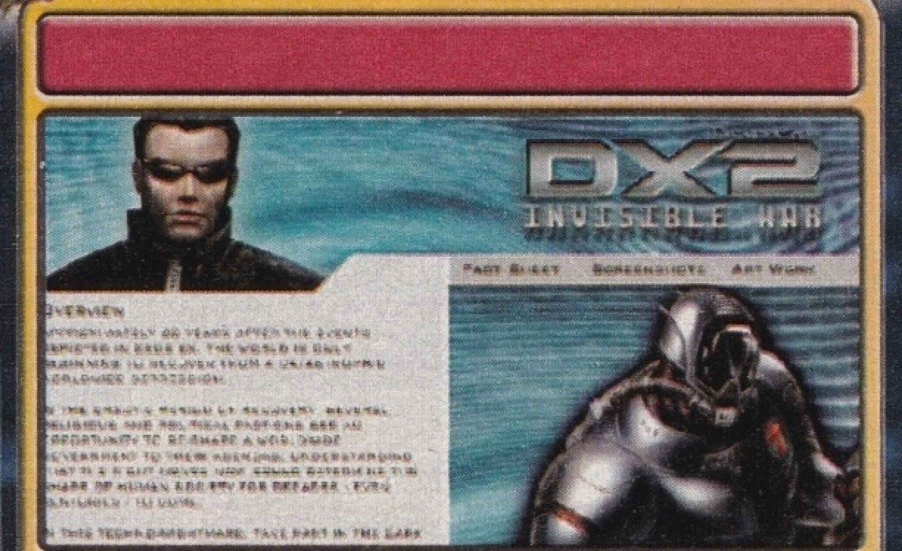
W DE 2 pojawią się też nowi przeciwnicy o bardzo rozbudowanej Sztucznej Inteligencji, a także nowe implanty nadające bohaterowi jeszcze bardziej widowiskowe cechy i umiejętności.

Siłą programu będzie też grafika. Engine Unreal Warfare stanowi połączenie najbardziej widowiskowych elementów silników napędzających gry UNREAL i UNREAL 2. Autorzy DEUS EX 2 poszerzyli go o procedury opisujące prawa fizyki (ze szczególnym uwzględnieniem kolizji) oraz tzw. Lip Sync, odpowiadający za synchronizację wypowiadanych słów z mimiką twarzy. Na każdy obiekt nałożono kilka rodzajów tekstur, z których jedna odpowiada za poblask, druga za cienie, a inna za fakturę powierzchni. Rozchodzenie się odgłosów w zamkniętych pomieszczeniach zależeć będzie od dziesiątków czynników, m.in. stanu okien, materiału, z którego zrobiono drzwi czy rodzaju źródła dźwięku.



Mimo tych atrakcji DE 2 wciąż jest wielką niewiadomą. Pierwsza część była czymś więcej niż grą komputerową. Posiadała nieuchwytną, magiczną atmosferę, której nie da się przecież odtworzyć w sposób mechaniczny, wyłącznie za pomocą efektów graficznych czy dobrej SI. Jeśli chociaż jej odrobina przeniknie do DEUS EX 2, połowa przyszłego roku stanie się synonimem wielkiego komputerowego święta.


Głębokie piwnice, kilometry rur, brak dobrego oświetlenia... I jak w takich warunkach pracować!? Nie mówiąc już o szukaniu jakiegoś zaginionego gostka...



Jeszcze raz to samo: obrazki, informacje o grze, parę sloganów reklamowych. Oryginalność wyjechała na wakacje?

Deus Ex 2: Invisible War		PC
Ion Storm / Cenega		PS2
Wersja PL	FPP/RPG	DC
Multiplayer	lato '03	XBox

Stworzenie kontynuacji tak dobrej gry jak DEUS EX nie jest łatwe. Na szczęście prace idą we właściwym kierunku

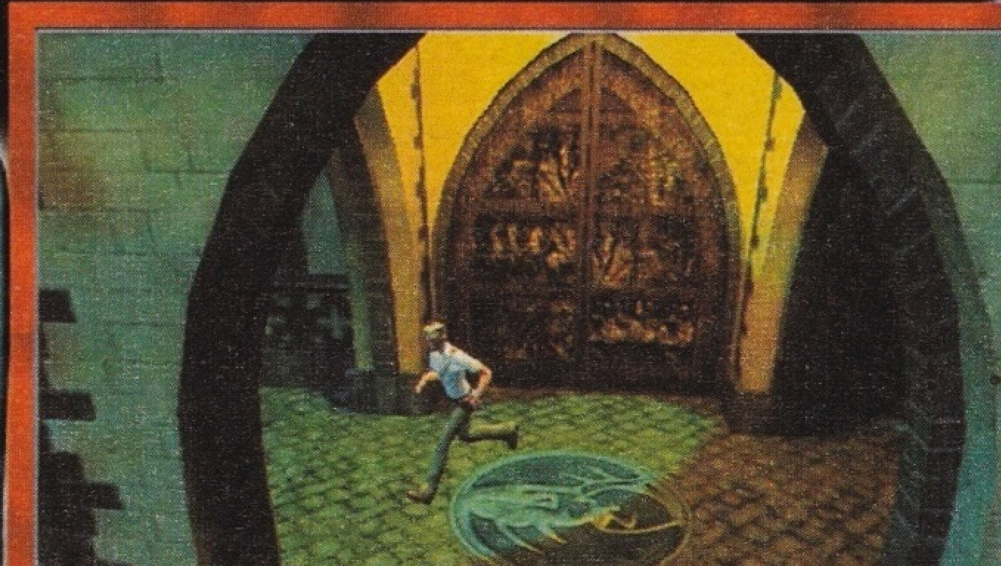
Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

BROKEN SWORD
The Sleeping Dragon

Proszę nie budzić smoka! Niewyspany, potrafi być naprawdę bardzo uciążliwy!

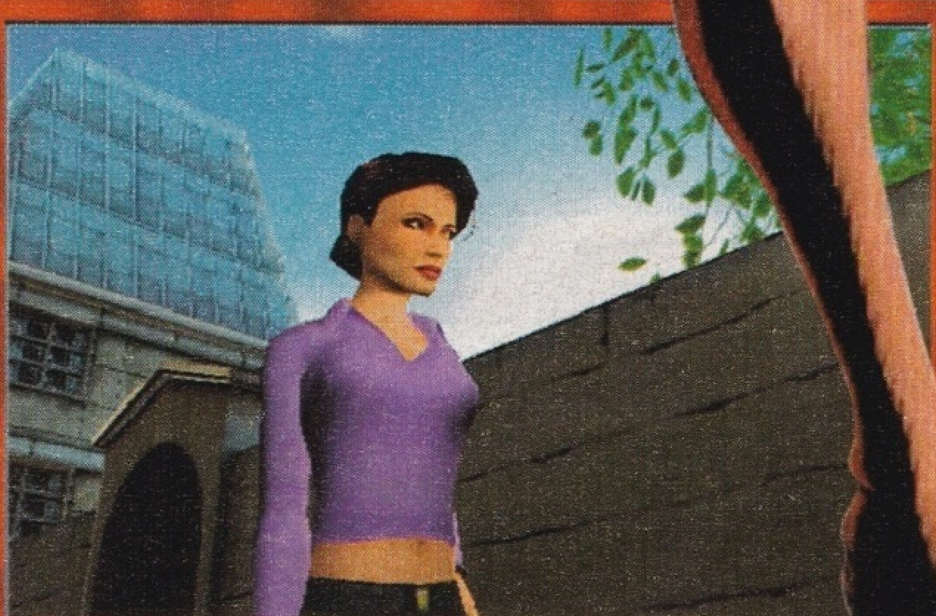

Wspinaczka po murach i ścianach domów to standard

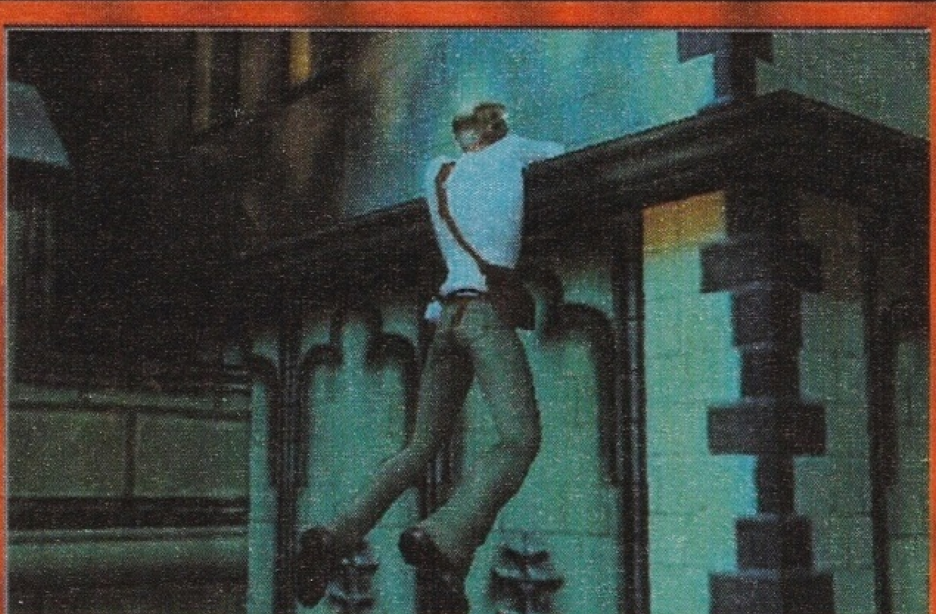

A jak już się z trudem wespniesz, gdzie trzeba...


Okazuje się, że zaraz trzeba szybko uciekać. A tu wokoło tyle korytarzy. Można się zgubić


Na szczęście Nico ma trochę łatwiejsze życie. Co nie znaczy, że jej zadanie jest mniej ważne


George robi ostatnie poprawki przed wkroczeniem do akcji


Nico jak zawsze elegancka i opanowana. Praca z nią to prawdziwa przyjemność


Sprawny mózg to nie wszystko, ważne są też silne pięści i dobra kondycja fizyczna

BROKEN SWORD wraca. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, w październiku będziesz mógł zatopić zęby w nowej odsłonie przygód George'a Stobbarta i Nico. Jeżeli lubisz dobrą przygodę i nie reagujesz alergicznie na takie atrybuty, jak „grafika 3D" czy „elementy zręcznościowe", to... zapraszam do lektury.

Zapewne już zdążyłeś się zorientować, że najnowsza część BROKEN SWORD będzie zrealizowana w trzech wymiarach. Doskonale rozumiem, że wielu miłośników gry przyjmuje tę wiadomość z pewną dozą sceptycyzmu, jeśli nie powiedzieć wręcz – nieufności. Przecież poprzednie odsłony serii zdobyły serca graczy nie tylko fajnymi zagadkami i pogmatwanymi historiami, ale także wspaniałą, kolorową grafiką, która przywodzi na myśl najlepsze produkcje ze studia Disneya. Te sentymenty trzeba jednak zostawić na strychu. Wyniki sprzedaży i ogólne jej tendencje stawiają sprawę nader jasno: tradycyjnie pojmowane gry przygodowe (KING'S QUEST, LARRY czy MANIAC MANSION) stały się reliktami przeszłości i nawet BROKEN SWORD z całą swą kolorową grafiką tego nie zmieni.

Na potrzeby THE SLEEPING DRAGON twórcy gry opracowali bardzo przyjemny kod 3D. Jednym z głównych założeń sztabu autorskiego było, pomimo wprowadzenia całego mnóstwa innowacji, utrzymanie atmosfery poprzednich przygód George'a. Prawie na pewno pojawią się starzy znajomi, a i grafika – choć w zupełnie innej konwencji – wciąż tworzyć ma przyjemną, słoneczną atmosferę, znaną z dotychczasowych spotkań z BS. Nie znaczy to jednak, że THE SLEEPING DRAGON cały będzie kolorowy, pogodny i cukierkowy. Pojawią się także i typy spod ciemnej gwiazdy, pragnące uprzykrzyć George'owi i Nico życie. Nie możemy tu jednak powiedzieć nic więcej, jako że mózg zasilający projekt, Charles Cecil, bardzo niechętnie odsłania historię, która przecież dopiero ma zostać opowiedziana. Udało nam się jednak dowiedzieć, że za całą intrygą będzie stał tajemniczy jegomość, mający ambitny plan wyzwolenia pradawnej mocy, która już 1000 lat temu mało co nie doprowadziła do wyginięcia ludzkości. Żeby nie było niedomówień, owa „pradawna moc" to oczywiście „śniący smok".

W przeciwieństwie do poprzednich części gry, w THE SLEEPING DRAGON obecne będą wstawki zręcznościowe. Należy jednak zaznaczyć, że BS3 opracowywano jako produkcję przygodową, w której elementy akcji stanowić mają tylko cieszący dodatek. Charles Cecil nie przewiduje żadnego gotowego układu komend, jakimi kierować będziesz poczynaniami Stobbarta – ten eksperyment powinien uczynić rozgrywkę nieprzewidywalną, co bardzo dobrze rokuje. BS3 bardziej skupiony będzie na interakcji z otoczeniem, rozmowach z bohaterami aniżeli na zagadkach „z innego wymiaru".

BROKEN SWORD 3 powinien ukazać się na dniach. Nie wiadomo, jak bardzo opóźni sprawę dystrybutor, ale premiera to już kwestia kilku tygodni. Tym razem można spokojnie stwierdzić, że zapowiada się produkcja z klasą. Choć jestem przeciwny ocenianiu gier przed ich premierą, to jednak THE SLEEPING DRAGON jest bardzo mocnym typem na przygodówkę roku. Mogę nawet postawić na to miecz. Złamany, oczywiście.

http://www.revolution.co.uk



THE SLEEPING DRAGON nie doczekał się jeszcze własnej witryny, dlatego swoje poszukiwania zacznij na serwerach Revolution

Broken Sword 3		PC
Revolution		PS2
Wersja PL	Adventure	GBA
Multiplayer	październik '02	Xbox

BS3 opracowywany jest aktualnie na większość liczących się systemów, a goście z Revolution pracują nad BROKEN SWORD na GameBoya

Tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

Historia winna służyć człowiekowi jako skarbnica wiedzy. LEGION doskonale to potwierdza

LEGION


LEGION ma być połączeniem managera miasta z grą wojenną

LEGION to dziecko mające narodzić się z krótkotrwałego mariażu dwóch grup developerskich – Siltherine Software oraz Paradox Entertainment. O ile pierwsza ekipa nie jest szczególnie znana, o tyle ci drudzy zdążyli już wsławić się zajmującym EUROPA UNIVERSALIS. Nad projektem czuwa Strategy First – firma, która na rynku strategii może chyba zostać uznana za jedną z najbardziej aktywnych. Wiem, o co chcesz zapytać: skąd ten cały szum? **Wszystko przez to, że ten niepozorny LEGION może okazać się jednym z ciekawszych projektów strategicznych roku. Akcja przeniesie cię w czasy przed narodzinami Chrystusa, gdzie wcielisz się w zarządcę Rzymu.** Jak głoszą twórcy, przed zabraniem się do pracy poszperali w bibliotekach, aby jak najwierniej ukazać mechanizmy rządzące starożytną metropolią. Z ich słów wynika, że pewne elementy, jak choćby drzewko produkcji, będą nieco inne od tego, do czego przyzwyczaili się młodzi stratedzy. To wszystko oczywiście po to, aby gra była bardziej realistyczna.

LEGION będzie rozgrywał się na dwóch poziomach. Na pierwszy ogień niech pójdzie zarządzanie włościami. Do twoich obowiązków będzie należało zapewnienie obywatelom godziwego życia, tworzenie armii i łańcuchów produkcji. Schemat doskonale znany z wielu programów, ale jeśli prawdziwe okażą się zapowiedzi zmian w tej dziedzinie – może być ciekawie. Na początku rozgrywki twoje zadanie polega na zjednoczeniu wojujących prowincji. Powinieneś stworzyć potężne imperium. Ten etap dobrze oddaje możliwości złożonego kodu gry: w walkach będzie mogło brać udział nawet 20 frakcji! Jak obiecują autorzy, każda nacja, formacja wojskowa i każda sztuka uzbrojenia żołnierzy będzie w 100% zgodna z prawdą historyczną. **LEGION poprowadzi cię przez losy Rzymu od czasów wkopania pierwszego kamienia węgielnego aż do początku średniowiecza.**


Aby stworzyć sprawne państwo, musisz zdobyć kilka atrakcyjnych prowincji


Pola bitew mają stanowić najbardziej atrakcyjną część programu. Odtworzono je z dbałością o detale i do tego w trójwymiarze. Wszystko zgodne z realiami historycznymi

O ile istotną sferą programu będzie zarządzanie miastami, kierowanie produkcją, szeroko pojęty handel itp., o tyle równie ważną rzeczą będą tu bitwy: pola bitewne zrealizowane w pełnym 3D, a każde z nich ma być zgodne z rzeczywistością. Tu właśnie ma się kryć całe „replayability" gry LEGION. Zdarzy się czasem, że na mapie, gdzie jakiś czas temu gromiłeś Greków, aby założyć miasto, będziesz ścierał się z zapowiadającymi zmierzch antyku hordami Gotów. Zmagania wojenne do najłatwiejszych należeć nie będą, więc musisz szybko nauczyć się wykorzystywać ukształtowanie terenu i przeróżne formacje, w których walczyć będą twoje... no cóż... legiony.

Jak zatem widać, LEGION zapowiada się jako sprawne połączenie elementów „managera miasta" z grą wojenną. Zdecydowanym mankamentem programu jest jego przedpotopowa grafika. To, że tereny bitew zostały wymodelowane w trzech wymiarach, nie oznacza wcale, że LEGION przypomina MYTH. O ile same miasta opracowano bardzo czytelnie, o tyle biorące udział w bitwach wojska to animowane plamy kolorowych pikseli i jak na tych wojaków nie spojrzeć, są wściekle brzydcy. Mam jednak nadzieję, że merytoryczna strona LEGIONU okaże się na tyle mistrzowska, że nikt nie zwróci na fatalną szatę graficzną najmniejszej uwagi.





Gra ukazała się na Zachodzie, ale wciąż nie ma strony z prawdziwego zdarzenia. Zapraszamy zatem na witrynę dystrybutora produktu

Legion		PC
Siltherine / CD Projekt		PS2
Wersja PL	Strategia	DC
Multiplayer	koniec 2002	XBox

LEGION to rozbudowana gra strategiczna o grafice rustykalno-prymitywnej i niskich wymaganiach sprzętowych (P90, 32MB RAM)

Tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

Unreal Tournament 2003



Kilkudziesięciu gotowych na wszystko psychopatów, arsenał giwer i żadnej litości...

www.unrealtournament2003.com



Ta strona jest tak śliczna jak gra, którą promuje. Są tu aktualności, informacje, demo oraz kilka ładnych obrazków. Warto zajrzeć!

UNREAL TOURNAMENT 2003 nadchodzi wielkimi krokami. Gdy już nadejdzie, rozdepcze całą konkurencję z QUAKE 3: ARENA na czele. Czas porzucić spekulacje, która z gier jest najlepsza – już teraz widać, że oto wkracza prawowity król. Nie wierzysz?

Obecne w Sieci demo (100 MB) doskonale pokazuje moc najnowszej wersji UT. Wersja ta umożliwia wprawdzie odwiedzenie kilku aren i zmierzenie się z sześcioma zakapiorami, ale to w zupełności wystarcza, aby oszaleć na punkcie tej gry. Wszystko jest tu większe, bardziej straszne i mordercze. O ile w UT zmagałeś się z istotami mniej lub bardziej podobnymi do ludzi, tyle w UT2K3 homo sapiens to tylko jeden z mordowanych (i mordujących) gatunków. W pełnej wersji ma pojawić się kilka potężnych ras, zaś wybór którejś z nich będzie miał niebagatelny wpływ na rozgrywkę – istoty będą różniły się siłą, wytrzymałością czy szybkością. Nie znaczy to jednak, że ludzie będą tylko mięsem armatnim.

Obecne w grze środki eksterminacji będą w znacznej mierze starymi znajomymi z UT. Trudno jednak wyzbyć się wrażenia, że giwery zostały wzmocnione. Cieszy fakt, że krzywdę można uczynić nawet najsłabszą z broni. Areny wręcz kipią od tysięcy dopalaczy oraz przeróżnych bonusów przyspieszających grę i czyniących ją bardziej krwawą. Przeciwnicy efektownie broczą po trafieniach, zaś animacje zgonów zawodników to absolutne mistrzostwo animacji. Poważnie usprawniona została (i tak przecież wysoka) SI komputerowych zawodników. Widać to zwłaszcza w przypadku gier zespołowych – boty żywo reagują na rozkazy i kombinują, co tu zrobić, żeby nie być posłanymi do piachu.



Warto wspomnieć o warstwie audiowizualnej. Stwierdzenie, że stoi ona na bardzo wysokim poziomie byłoby zbyt banalne. Już w rozdzielczości 800x600 grafika jest ostra jak brzytwa, zaś takie szczegóły jak choćby woda jeszcze nigdy nie były zrealizowane tak dobrze. Można więc śmiało powiedzieć, że próżno szukać w grach komputerowych grafiki, która choćby plasowała się w tej samej klasie, co ta z UT2K3. Jeśli miałbym wskazać tytuł, który jest wizualnie rzeczonemu najbliższy, to do głowy przychodzi mi tylko flagowy produkt z konsoli Xbox – HALO. Oczywiście takie fajerwerki mają swoją cenę: 256MB RAM to wartość optymalna, gdyż w przypadku 128MB RAM gra w rozdzielczości większej niż wspomniane 800x600 jest praktycznie niewykonalna. Twórcy gry, Digital Extremes (DE), zalecają też jak najbardziej wypasioną kartę graficzną i trudno się temu dziwić. Przyznam, że UT2K3 to pierwszy tytuł, który przekonał mnie, iż inwestycja w GeForce4 była dobrym pomysłem. Co do dźwięku to trudno tu piać z zachwytu, choć został on zrealizowany poprawnie, jest oczywiście w pełnym 3D, a pojawiające się podczas zabawy kawałki mają w sobie wystarczająco dużo czadu, aby chciało się biegać po okolicy i strzelać do wszystkiego, co się rusza. Bardzo fajnie zrealizowano zaczepki zawodników – te jak najdalsze są od moralnej poprawności („Kiss my ass" to jeden z bardziej stonowanych). W końcu UT2K3 to nie gra dla dzieci. W pełnej wersji znajdą się następujące tryby rozgrywki: DeathMatch (klasyczy i Team-DM), CTF, Domination (wersja 2.0 – so watch out) oraz Bombing Run (wariacja na temat CTF). Dodajmy do tego multum zawodników, kilka kop mapek oraz rychłe zasilenie tych zbiorów przez maniaków z Sieci, a otrzymamy wcale radosny obraz najprawdziwszej Apokalipsy.

Do zobaczenia na turnieju!



Gry zespołowe to bardzo ważny element UT2K3. Szkoda tylko, że przeciwnicy współpracują znacznie sprawniej..



Ten łysy koleżka to doskonały dowód, że uczestnicy turnieju to zbieranina największych rzeźników na zachód od Marsa



Modele zawodników zostały spreparowane tak zacnie...



... że aż miło popatrzeć. A potem, oczywiście, zastrzelić skurczybyka

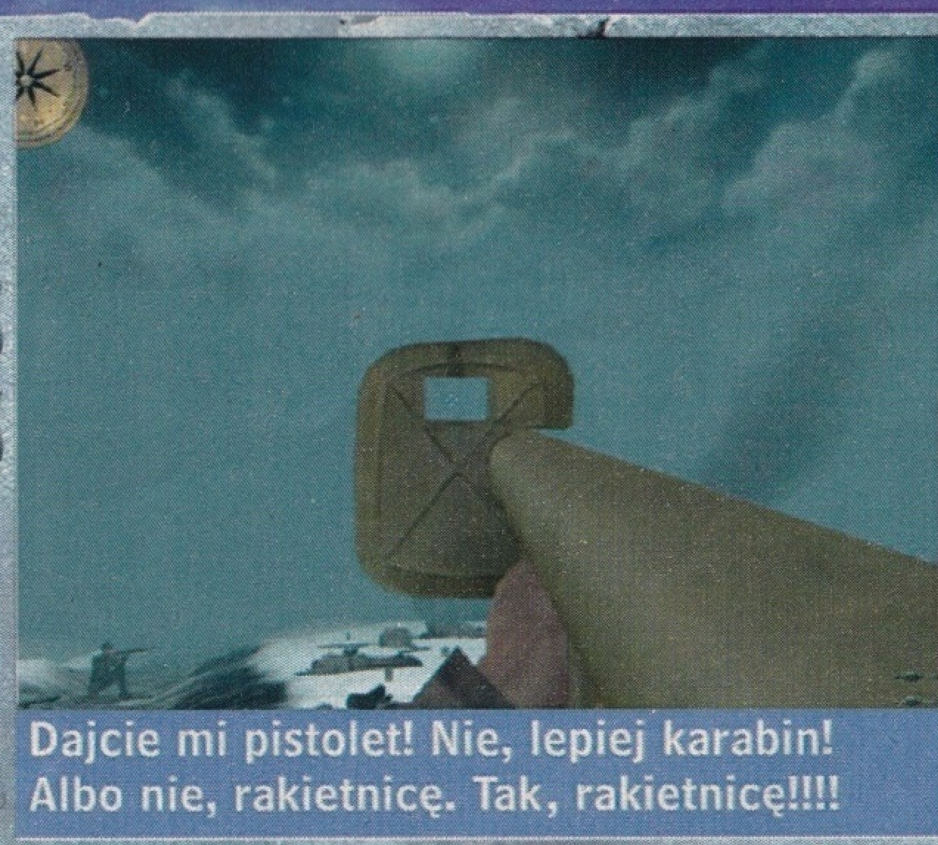
Unreal Tournament 2003	
Atari / LEM	PC, PS2, DC, Xbox
Wersja PL	FPP
Multiplayer	październik '02

Epic opracowali rewelacyjny engine 3D. Nad całością przedsięwzięcia czuwa koncern Atari. Zapowiada się absolutny megahit...

Tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT™ EXPANSION PACK

Miłośnicy serii MEDAL OF HONOR miejcie się na baczności! Oto nadchodzi kolejny dodatek, który trzeba ukończyć



Dajcie mi pistolet! Nie, lepiej karabin! Albo nie, rakietnicę. Tak, rakietnicę!!!!



Broni nie powinno ci zabraknąć, będziesz jej miał mnóstwo i to bardzo zróżnicowanej

Chociaż od premiery MEDAL OF HONOR minęło wiele miesięcy, gra cały czas cieszy się dużą popularnością. Nietrudno się domyślić, że w takim przypadku należy spodziewać się dodatku rozszerzającego podstawową grę. No i wreszcie są o nim konkretne informacje.

Pierwszą wiadomością, którą należy wyjaśnić, jest nazwa dodatku. W chwili gdy piszę te słowa, nosi on tytuł EXPANSION PACK, aczkolwiek ostatecznie ma brzmieć TEAM ASSAULT (pod taką nazwą publikowane były pierwsze informacje na temat gry). Kolejną kwestią jest obecność dwóch trybów rozgrywki, zarówno dla jednego, jak i wielu graczy za pośrednictwem Sieci (pierwotnie miał być jedynie multiplayer).

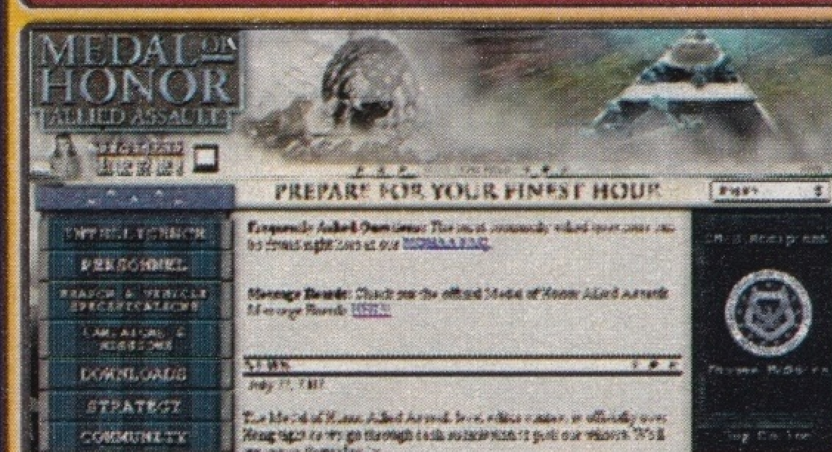
Wraz z EXPANSION PACK dostaniesz 9 nowych poziomów podzielonych na 3 obszerne misje dla trybu single player. Nie będą one bezpośrednią kontynuacją zdarzeń z oryginału, choć część rozegra się w tych samych miejscach. No, może nie dokładnie w tych samych, ale w okolicach. Zważywszy na nowego bohatera, sierżanta Jacka Barnesa, taki obrót spraw nie powinien nikogo dziwić. Dzięki temu jeszcze raz odwiedzisz Omaha Beach, lecz tym razem jako spadochroniarz zrzucony na tyły wroga. Druga misja to Battle of the Bulge, a końcówka dotyczy ataku Sowietów na Berlin.

Będziesz walczyć u boku Amerykanów, Brytyjczyków oraz Sowietów, a z tym związane jest pojawienie się nowych rodzajów broni, oczywiście produkcji wymienionych krajów. Znajdzie się tu brytyjski karabinek maszynowy Sten Mark 2 oraz PPSh 41, pistolet Beretta Model 1943 (9mm), karabin maszynowy Modello MAB, karabinek półautomatyczny FG42, a także karabiny snajperskie Gewehr 43 i Tokarev SVT40. W ekwipunku są też granaty dymne ułatwiające atak. O ile nie można spodziewać się całkiem nowego arsenału, o tyle nowe pukawki z pewnością urozmaicą zabawę.

Jeśli chodzi o rozgrywkę wieloosobową, to miłośnicy sieciowych potyczek znajdą coś dla siebie. Jest tu około 12 mapek stworzonych specjalnie na potrzeby dodatku. Ciekawostką będzie 5 mapek zrobionych przez graczy – zwycięzców „mapowego" konkursu ALLIED ASSAULT (edytor map jest dostępny od dłuższego czasu). Kwestią oczywistą będzie kilka opcji rozgrywki, począwszy od trybu deathmatch, a na grach zespołowych skończywszy. Autorzy zapowiadają też ulepszenia gry online. Nie obejdzie się więc bez możliwości głosowania, banowania graczy, specyfikowania broni czy innych szczegółów wpływających na przebieg rozgrywki.

Część graficzna programu nie ulegnie większej zmianie. Można spodziewać się poprawek, ale skoku jakościowego nie będzie. Zresztą nie ma się co dziwić, w końcu to tylko dodatek. Jednakże EXPANSION PACK nie powinien być kojarzony z odgrzewanym kotletem, bowiem nawet po upływie roku MEDAL OF HONOR prezentuje się bardzo interesująco. Szczególnie na sprzęcie z wyższej półki. Jestem ciekaw, jak wypadnie w zestawieniu z BATTLEFIELD 1942, który zapowiada nowe standardy w strzelaninach FPP. No, ale i o tym przyjdzie czas podyskutować.

http://mohaa.ea.com/



Oficjalna strona MoH. Przyjemna oprawa graficzna i dużo informacji, choć więcej znajdziesz na witrynach fanów produkcji

Medal Of Honor Allied Assault: Expansion...		PC
EALA / EA		PS2
Wersja PL	Akcja	DC
Multiplayer	początek '03	XBox

Pierwszy oficjalny dodatek do MEDAL OF HONOR zapowiada się interesująco. Ma szansę odświeżyć przeżycia sprzed roku



Choć w dodatku pojawia się nowy bohater, będziesz mógł odwiedzić stare śmieci, czyli miejsca znane już z MoH



I tym razem akcja będzie się błyskawicznie rozwijać. Dołóż do tego świetną grafikę, a dowiesz się, czemu chcesz mieć tę grę

Tekst: Maciej „Valpurgius" Hajnrich

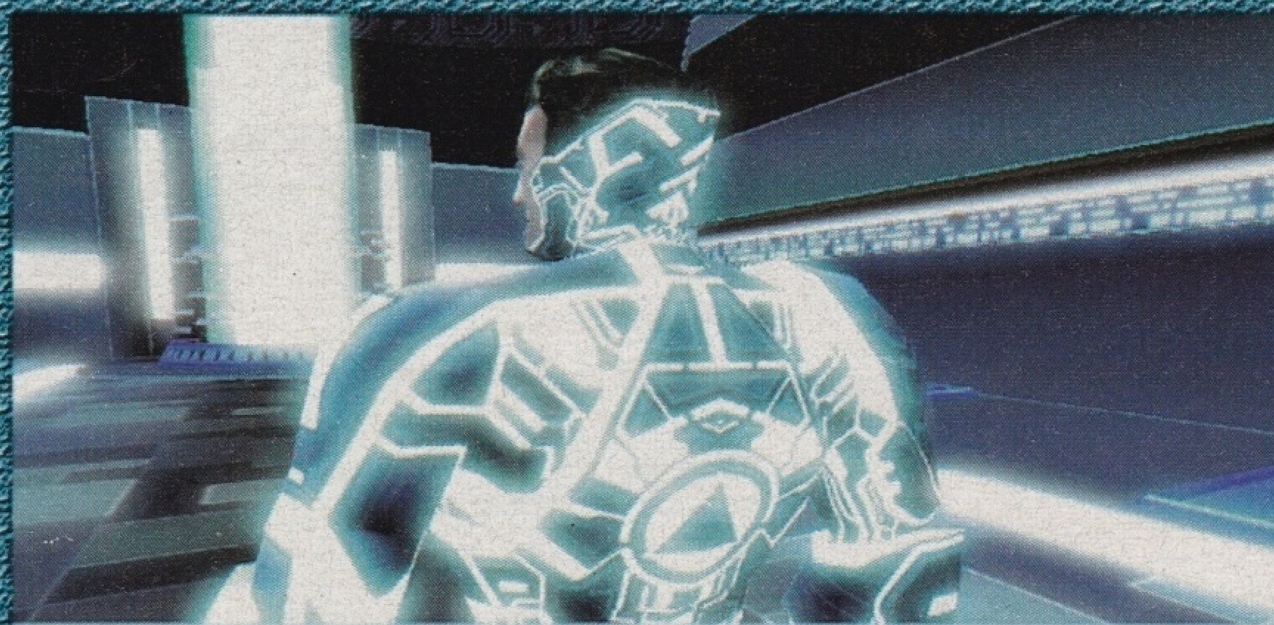
TRON 2.0

Gra dla miłośników filmu sprzed 20 lat. Toć to dziś, panie, emeryty!

Moda na kosztowne licencje trwa i za Chiny Ludowe nie chce się skończyć. Najlepszym tego przykładem jest recenzowany przed miesiącem program FROM DUSK TILL DAWN. Gdyby nie zgoda na wykorzystanie postaci z przebojowego filmu akcji „Od zmierzchu do świtu", o grze nie pamiętałby dziś już nikt. Wystarczyło jednak umieścić charakterystyczne logo na pudełku, by sprzedaż wzrosła, a czasopisma o grach same zainteresowały się publikowaniem recenzji.

Podobny „rzut na licencję" wykonali autorzy NO ONE LIVES FOREVER, którzy zgodzili się opracować grę FPP dla Disney Inter-active. Pierwotnie miała ona nawiązywać do filmu TRON 2.0, tyle że... nikt go jeszcze nie widział. Podobno prace nad nim utknęły w martwym punkcie i nie wiadomo, czy będą kontynuowane. W efekcie słówko TRON (skrót od polecenia TRace ON, nakazującego śledzenie procesów systemowych) wyda się znajome tylko tym graczom-emerytom, którzy przed 20 laty widzieli pierwszą część filmu.

TRON opowiadał o młodym informatyku, który przedostał się do wnętrza komputera i prowadził w nim walkę z wrogą korporacją.



Fajne wdzianko, ale strasznie ciężkie. Ten pan ma na plecach 275 jarzeniówek. Wygląda trochę jak choinka...



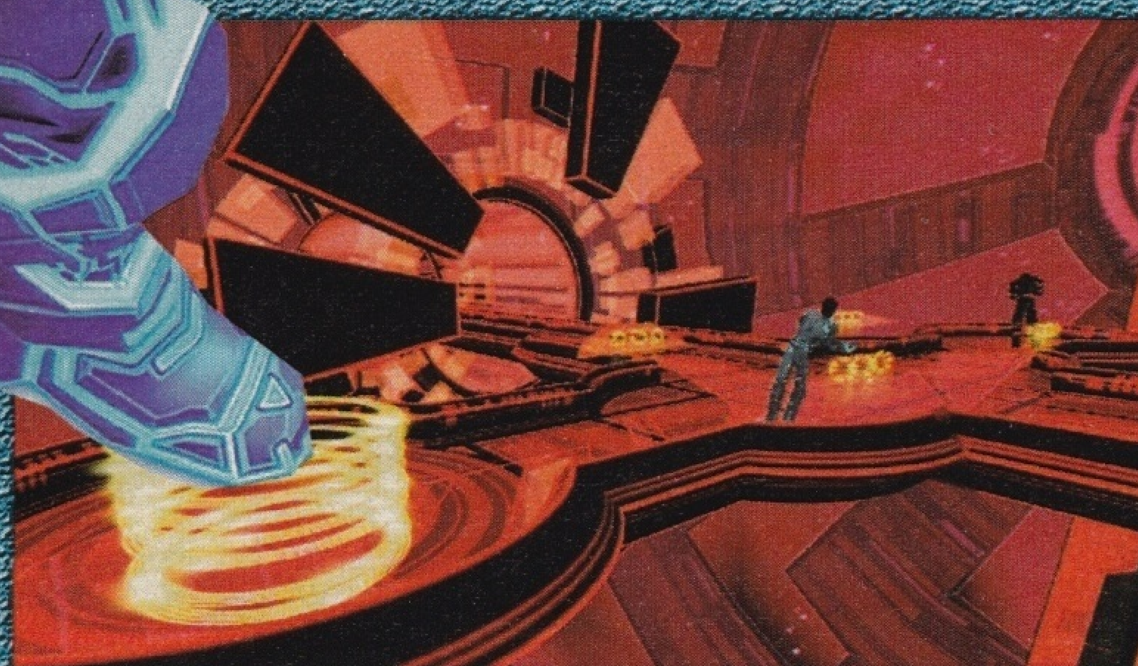
Szata graficzna TRON 2.0 jest niewątpliwie oryginalna. Ale czy ładna i funkcjonalna? Odpowiedź poznamy po premierze

Wykorzystane w filmie innowacyjne efekty specjalne, zaprojektowane w znacznej mierze przy użyciu komputerów, rozpoczęły nową erę w historii kina. Erę, w której to komputery, a nie modele, decydowały o przebiegu wydarzeń na ekranie. Tyle tylko, że dziś TRON razi swym archaicznym wyglądem i miałkością scenariusza. Dziś kinomani uznaliby go za kicz. Fabuła gry rozpoczyna się 20 lat po wydarzeniach opisanych w filmie. Alan Bradley opracował w tym czasie nową metodę transferowania ludzi do wnętrza sieci. Zwróciła ona uwagę kompanii fCon, pragnącej przeniknąć do serwerów rządowych. Koniec końców Jet, syn Alana i zarazem główny bohater gry, okazał się ostatnią deską ratunku, jedyną nadzieją ludzkości, brzytwą, której chwyta się tonący (i tak dalej). Na zwiedzających czekają tak oryginalne lokacje jak zwykłe pecety, routery, serwery, firewalle, mainframe, bazy danych, huby. Spośród tłumu podobnych produkcji grę wyróżnia też niekonwencjonalny zestaw broni. Pierwsze skrzypce gra w niej dysk, którego tor lotu z czasem będzie można kontrolować. Pozostały sprzęt zależy od środowiska, w którym przebywa bohater – nie zabraknie jednak komputerowych odpowiedników snajperek czy poczciwych granatów, a także słynnych skuterów świetlnych. Również i Sztuczna Inteligencja postaci daleka jest od standardów. W TRON 2.0 każda postać ma swoje własne cele i zadania, bardzo często w ogóle nie jest zainteresowana podjęciem walki.

Największe wrażenie robi jednak szata graficzna programu. Tyle że nie jest to wrażenie pozytywne. Nowy silnik Lithtech Triton to przecież potęga, a zupełnie nie widać jej na ekranie. Płaskie, monotonne tekstury ścian, pulsujące światła i bijące po oczach linie perspektywy idealnie oddają klimat filmu, jednak mają się nijak do pięknych lokacji np. z UNDYING. W efekcie spora część graczy, zwłaszcza tych bardziej konserwatywnych, odejdzie od komputerów z niesmakiem. Tylko najbardziej wytrwali uratują sieć. O komercyjny sukces programu nie należy się jednak bać. Moda na kosztowne licencje trwa i za Chiny Ludowe nie chce się skończyć.

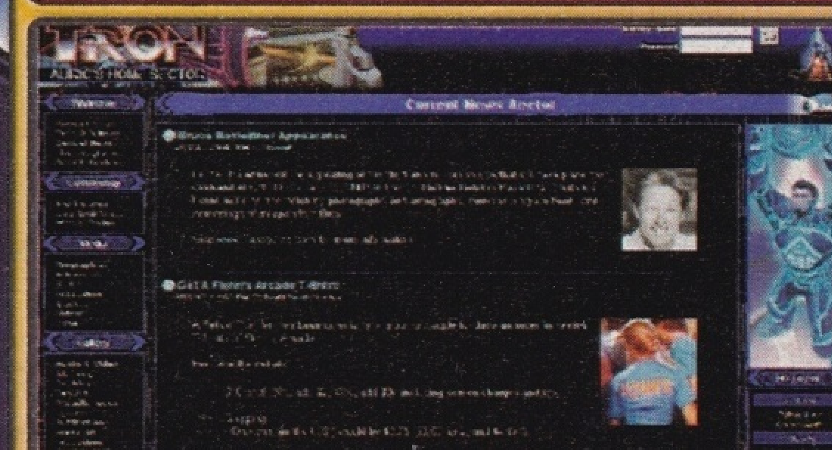


Ciężka praca detektywów nie przyniosła rezultatów. Nadal nie wiemy, co jest na tym obrazku



Tak wygląda wnętrze sieci. Trochę tu czerwono! Ale nie martwcie się, to nie krew, to graficy poszaleli...

http://www.tron-sector.com/



Fanowska strona poświęcona filmom i grze. Masa nowinek i ciekawostek, a do tego darmowe minigierki do ściągnięcia!

Tron 2.0		PC
Monolith / CD Projekt		PS2
Wersja PL	FPP	DC
Multiplayer	wiosna '03	XBox

Autorzy AVP 2, licencja sprzed 20 lat i dziwna oprawa graficzna. Ekipa może być z gry dumna, lecz może też być trumna

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Nie można powiedzieć, że jest to gra prymitywna. Za każdym razem zabijają cię w inny sposób...

IRON STORM

O IRON STORM pisaliśmy jakiś czas temu, lecz wówczas wiedzieliśmy o grze niewiele. Teraz, gdy mamy już wersję beta programu, rozpatrzmy kwestię IRON STORM ponownie. Okazuje się, że dużo zdążyło się zmienić.

Na początek przypomnijmy historię gry: jak wiadomo, pierwsza wojna światowa wybuchła w 1914 roku. To wydarzenie było dla 4xStudio punktem wyjścia i na podstawie tego konfliktu zbrojnego powstał nowy, jeszcze straszniejszy produkt. Albowiem zgodnie z wizją francuskiego developera, Wielka Wojna nie zakończyła się tak szybko, jak uczy nas tego historia. Przez pięćdziesiąt lat dwie potężne frakcje – kapitalistyczny Zachód i czerpiący z tradycji hord mongolskich Wschód – wyżynały się nawzajem, posyłając na front kolejne pokolenia. Dodajmy do tego fakt, że główny bohater gry, niejaki James Anderson, wchodzi w skład obsługi Wolfburgu – twierdzy znajdującej się na środku linii frontu. Wokół ciebie umierają ludzie, rozrywane są pociski, trzeszczą meldunki radiowe. Cały świat żyje wojną i nik nie pamięta, jak było wcześniej. Sam Anderson nie jest zaś typem bohatera – to najzwyklejszy na świecie oficer. Nie chce zbawiać świata ani wyzwalać ciemiężonych ludów, nie myśli nawet o heroizmie – idzie mu tylko o to, by przeżyć. Po obu stronach piekła siedzą żołnierze, którzy muszą rozwalić innych, bo inaczej... kula w łeb. Nie ma tu złudzeń co do kondycji ludzkiej moralności.

Świat gry odmalowany został w przygnębiających kolorach. Wszystko jest brudne, szare albo w kolorze krzepnącej krwi. Są kilometry tonących w błocie okopów – miejsca odpychające, do których będziesz jednak lgnąć, jako że na otwartym terenie możesz być pewien, że za chwileczkę zginiesz. Są jeszcze kałuże krwi, ranni, umierający i ci, którzy mieli szczęście już umrzeć. W IRON STORM ujrzysz też ruiny domów, zasieki, gniazda karabinów maszynowych, góry worków z piaskiem i tyle cierpienia, ile może zgotować tylko człowiek.

W środku tej makabry jesteś ty. O ile na terenie umocnień Zachodu możesz czuć się względnie bezpiecznie, tyle na linii frontu możesz mówić o szczęściu, jeśli nie zginąłeś przy pierwszej próbie wyjrzenia z okopu. IS jest jedną z tych gier, w których twórcy postanowili pokazać, na jak wiele różnych sposobów można zabić lub okaleczyć człowieka. Klawiszy odpowiedzialnych za quick save i quick load używać będziesz najczęściej. W zapowiedziach gry wspomina się o wysokiej SI postaci kierowanych przez komputer – myślę tu zarówno o przeciwnikach,


Klimat rozgrywki w IRON STORM jest naprawdę dołujący...


... Nie mogło więc zabraknąć scen przemocy mających miejsce w różnego rodzaju szaletach czy innych łaźniach

jak i jednostkach sojuszniczych. Otóż niełatwo wyzbyć się wrażenia, że każdy napotkany żołnierz czeka właśnie na to, żeby posłać Andersona do piachu. I niby nie powinno to dziwić, przecież tak jest w prawie każdej grze, ale przecież IS ma ambicję oddania realiów strasznej wojny i – podkreślmy to – wojny toczonej na ogromną skalę. A tego, przynajmniej w demo, nie czuje się. Odniosłem raczej wrażenie, że cała wielka wojna to tylko dekoracja: gameplay bliższy jest pozycjom typu SOLDIER OF FORTUNE II, gdzie wrogowie zjednoczeni są przeciwko graczowi. Także interakcja z sojusznikami wypada na niekorzyść autorów IS – twoi podwładni ładują się prosto pod lufy wrogów i często padają bez ducha na ziemię, zanim zdążą w ogóle nacisnąć spust. Mam nadzieję, że ten element zostanie gruntownie przerobiony...

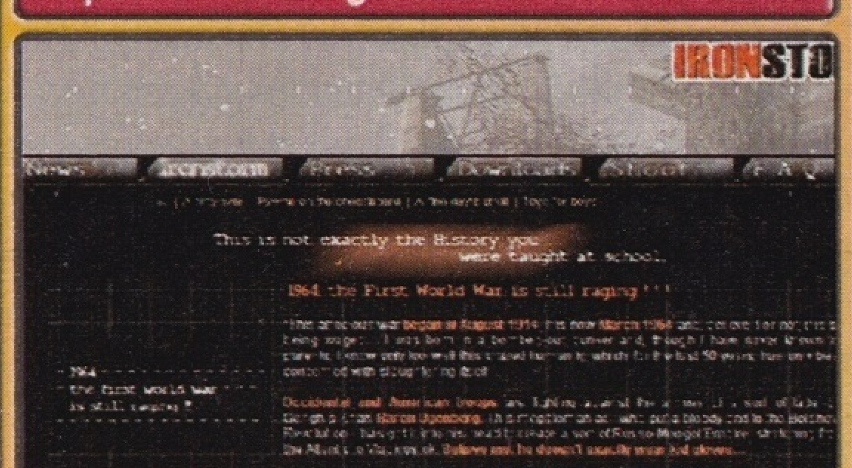
J. Anderson może nosić przy sobie zaledwie kilka sztuk broni. To akurat dobry pomysł, zwłaszcza że podczas gry możesz przełączać grafikę na ukazywaną z pierwszej lub trzeciej osoby. Gdy akcję obserwujesz á la TOMB RAIDER, widać, że każdy egzemplarz uzbrojenia przytroczono do munduru polowego Andersona. Twój podopieczny może mieć przy sobie bagnet, sztukę lekkiej broni, sztukę broni ciężkiej i karabin snajperski. Nie sposób wyzbyć się wrażenia, że siła ognia przeciwników jest znacznie większa od tej, którą dysponuje gracz. Widok wykrwawiającego się Jamesa nie należy do rzadkości. Jak obiecuje 4xStudio, w pełnej wersji doświadczysz jeszcze więcej atrakcji. Poza znanymi z demo snajperami i polami minowymi życie Andersona będzie mogło zakończyć się w wyniku wpadnięcia w zasięg cekaemów, bombardowania, broni chemicznej, a nawet utopienia się w błocie. Żeby nie było nudno, pojawią się także czołgi, bombowce, a nawet zaminowane... psy(!).

Choć zapowiedzi autorów robią wrażenie, a zastosowany engine graficzny Phoenix 3D sprawdza się bardzo dobrze, muszę przyznać, że jestem demonstracyjną wersją IS srodze zawiedziony. Pomimo przygnębiającej atmosfery i świetnego pomysłu gra nie wywołała ani wypieków na twarzy, ani przemożnej chęci posiadania jej pełnej wersji. Ot, rzeź i makabra, jakich mnóstwo wokół. Tylko trochę bardziej smutna.


W grze, mówiąc krótko, chodzi o to, by zabić przeciwnika szybciej, niż on dopadnie ciebie. Krwiste kawały mięsa latają więc, aż miło


Tu nikt nie będzie się nad tobą użalał, nikt nie zostanie twoim przyjacielem i nikt nie odda za ciebie życia. To pech, prawda?

http://www.stormgame.com


Standardowo: trochę informacji o grze, obrazków i szkiców koncepcyjnych. Można pograć w gierkę na podstawie IRON STORM



Iron Storm — Ocena: **X**

Wanodoo / CD Projekt

Wersja PL	RTS	PC
Multiplayer	Cena: >100 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium III 700 MHz, 256 MB RAM, akcelerator 3D		DC
		Xbox
X Grafika	X Dźwięk	X Frajda

Pomysł zapowiadał się naprawdę nieźle, także grafika robi wrażenie

Za dużo krwi dla samego jej widoku. Brutalność to za mało, by zaciekawić na dłużej

Krwawa, ponura, wymalowana w najmroczniejszych kolorach. Ciekawy materiał poglądowy o tym, jak kruche jest ludzkie życie :)

Tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

Neverwinter Nights

Jeśli na NWN ostrzyłeś sobie zęby od dawna, to recenzja trybu single player może ci się nie spodobać. Weź głęboki oddech i powoli przewróć stronę...

Single Player



Końcówka pierwszego rozdziału: gwardia przyboczna bossa, mimo groźnego wyglądu, to kolesie „na jeden strzał". Tak w ogóle to ta gra polega głównie na rozwalaniu wrogów

A jednak zostałeś? No to trzymaj się teraz: NEVERWINTER NIGHTS nie spełnił nadziei, które w nim pokładałem! Kampania dla pojedynczego gracza jest raczej nudna... No, to najgorsze za nami. Teraz coś pozytywnego: mimo iż fabuła gry nie poraża, to jednak NWN jest wyraźnym krokiem w dziedzinie cRPG.

W mieście Neverwinter szaleje zaraza – ludzie padają jak muchy, a pogrążające się w chaosie miasto objęto ścisłą kwarantanną. Próby opracowania leku kończą się fiaskiem: rodzą się przypuszczenia, że zarazę celowo rozplenił nieznany wróg. Ostatnią deską ratunku są cztery magiczne istoty przetrzymywane w tajemnicy w Akademii. Ich niezwykłe właściwości mogą posłużyć do stworzenia antidotum. Nadzieja jednak pryska, kiedy hordy goblinów mordują straż Akademii, a cenne stwory zostają uprowadzone i wypuszczone na teren miasta. Tu do akcji wkraczasz ty. Działając z ramienia Lady Aribeth, masz za zadanie przywrócić w mieście porządek, przy okazji odnajdując zaginione istoty.

Nie myśl przypadkiem, że streszczam fabułę – to tylko początek, pierwszy rozdział gry. Niestety, mimo że z czasem fabuła rozwija się, wątpliwe jest, czy zniesiesz kilkanaście godzin nudy (tyle zajmie ci ukończenie pierwszego rozdziału). I tu dochodzimy do sedna...

Jeśli oczekiwałeś przygody na miarę WRÓT BALDURA, to nie mam dobrych wieści. NWN to typowa naparzanka, zwykły hack'n'slash w stylu DIABLO. O ile ten ostatni nie miał aspiracji do bycia czymś więcej i w swojej kategorii sprawdził się znakomicie, o tyle po NEVERINTER NIGHTS spodziewaliśmy czegoś ambitniejszego. Po opuszczeniu Akademii i wyjściu na miasto masz jeszcze trochę złudzeń – prowadzisz rozmowy z postaciami, przyjmujesz zadania itd. Wystarczy jednak, że opuścisz bezpieczne centrum i skierujesz się do jednej z czterech dzielnic, aby ze wszech stron napadli na ciebie bandyci/zombiaki/piraci/strażnicy. Tu gra zamienia się w tępą jatkę i taka pozostaje aż do końca. Do pomocy możesz zatrudnić jednego najemnika, który działa niezależnie od ciebie: podąża za tobą, wspomagając cię w walce, jednak nie masz wpływu na jego rozwój, wyposażenie itp. Dobrze chociaż, że możesz wydawać mu proste polecenia –

identyczne rozwiązanie zawierał FALLOUT. Brak klasycznej drużyny bardzo zubaża walkę. Gdzież NWN do finezji wcześniejszych gier osadzonych w Faerunie! Nie ma już planowania, nie ma walki zespołowej. Została nużąca sieczka, w dodatku za prosta nawet dla niedoświadczonego gracza. Szczęście, że poziom trudności można regulować.

Zadania, które zlecą ci mieszkańcy Neverwinter, nie należą do najciekawszych. Znów trzeba biegać za pogubionymi przedmiotami lub ratować z opresji krewnych i znajomych zleceniodawcy. W praktyce polega to na zapuszczaniu się w głąb danej dzielnicy i wyrżnięciu w pień wszystkich agresorów. Zlecone zadania wykonują się przy tym właściwie same. Ciekawsze questy można policzyć na palcach.

Zachowanie najemników to nie jedyne podobieństwo do DIABLO II: identycznie rozwiązany został również plecak (na szczęście ma dużo większą pojemność niż w grze Blizzarda). Poza tym w dowolnym momencie możesz teleportować się do bazy wypadowej i po szybkiej kuracji powrócić tą samą drogą na pole walki (za drobną opłatą oczywiście). Gdy zginiesz, również masz możliwość odrodzenia się w bazie.

Wraz z nową grą panowie z Bioware odeszli od wysłużonego silnika Infinity, zastępując go nowym, w pełni trójwymiarowym enginem. Całość prezentuje się naprawdę dobrze, choć zbliżoną grafikę oferował już DUNGEON SIEGE. Świetnie wyglądają wszelkie labirynty: wysokiej jakości tekstury w połączeniu z kapitalnym oświetleniem i dynamicznymi cieniami... to trzeba zobaczyć. Las, cmentarze i inne otwarte przestrzenie przyciągają wzrok efektownym odwzorowaniem przyrody i cieszą tajemniczą atmosferą. Dobrze prezentują się również przeciwnicy, a wygląd niektórych potworów to po prostu poezja!

Genialnie rozwiązano walkę – postacie ruszają się jak żywe, wykonują uniki, tańczą dookoła przeciwnika, szukając sposobności do zadania ciosu. Jeśli dodać do tego wspaniałe efekty czarów (szczególnie tych wysokopoziomowych), NWN deklasuje pod tym względem poprzednie gry Interplay. Walkę możesz w dowolnym momencie zatrzymać i wydać bohaterowi nowe polecenia: pod tym względem nic się nie zmieniło. Sam system gry również nie uległ zmianie i opiera się na zasadach trzeciej edycji D&D, tak jak recenzowana miesiąc temu ICEWIND DALE II.

Metamorfozie uległ natomiast interfejs gry. O nowym trybie inwentarza już wspomniałem, ale drobne zmiany tyczą się również mapy, notatnika itd. Jednak prawdziwe novum stawi menu pojawiające się po kliknięciu na bohatera: z tego poziomu wydajesz polecenia.

Niestety, idę o zakład, że bardziej sentymentalni gracze zatęsknią jeszcze za silnikiem Infinity.

Zabrakło artyzmu, który cechował dwuwymiarowe tła. W BALDUR'S GATE mieliśmy do czynienia z różnorodną architekturą, każdy budynek wyglądał nieco inaczej. Plenery były bardziej zróżnicowane – czuło się, że świat wokół jest prawdziwy. NWN zostało w dużej mierze odarte z tej magii. Tytułowe miasto, choć początkowo zachwyca, szybko okazuje się monotonne. Kolejne dzielnice, podziemia, domostwa różnią się jedynie detalami. Sytuacja poprawia się nieco po zakończeniu pierwszego rozdziału przygody, kiedy opuszczasz Neverwinter i ruszasz w szeroki świat. Przemierzając Port Llast i okoliczne lasy, nie sposób nie zawiesić oka na sugestywnych krajobrazach. Jednak po pewnym czasie znowu wszystko się opatrzy.

Warstwa dźwiękowa gry prezentuje się przyzwoicie, szczególnie odgłosy towarzyszące walce: szczęk ostrzy, okrzyki wojowników, porykiwania potworów, magiczne formuły wypowiadane przez magów – pod tym względem nie ma się do czego przyczepić. Dobrze wypadają również kwestie mówione, choć tu już zdarzają się kwiatki, np. mały chłopiec mówiący głosem dojrzałego mężczyzny. Troszeczkę zawiodła muzyka, szczególnie jeśli porównać ją do tej z poprzednich erpegów od Interplay. Niektóre motywy potrafią znudzić, choć z drugiej strony wiele z nich urzeka swoją tajemniczością i nastrojem. Generalnie jednak muzyka w NWN nieco ustępuje tej, którą słyszałeś np. w ICEWIND DALE. Choć to oczywiście kwestia bardzo subiektywna.

NEVERWINTER NIGHTS w zasadzie rozczarował mnie. Co z tego, że widoczki są ładne, co z tego, że system gry jest doskonały, a do interfejsu trudno się przyczepić. Całość położyła marna fabuła. Szkoda, że potencjał gry nie został należycie wykorzystany. Całość nieco ratuje fakt, że w Sieci dostępne są nowe, gotowe do rozegrania przygody. Nie mniej jednak NWN w trybie singleplayer to nie to, na co czekaliśmy. I tyle!

Votum separatum

Pisząc powyższy tekst, Fantazyoosh potraktował niezwykle surowo tryb single player gry NEVERWINTER NIGHTS, w szczególności warstwę fabularną przygody. Część redaktorów CLICKA! uznała natomiast ten element rozgrywki za bardzo atrakcyjną składową tytułu. Ciekawi jesteśmy, jaką opinię na ten temat będziecie mieli Wy, drodzy czytelnicy. Listy przysyłajcie na adres mailowy: click@click.pl z dopiskiem NEVERWINTER NIGHTS w temacie. Najciekawsze opinie opublikujemy na łamach CLICKA!

– redakcja



Tytułowe miasto, choć ładne na pierwszy rzut oka, szybko okazuje się dosyć monotonne – jest to wyraźny krok w tył w stosunku do wspaniałych Wrót Baldura



Efekty towarzyszące walce trochę ją ożywiają. Dobre i to...



NWN – single player
Bioware / CD Projekt

Ocena: 4

Wersja PL	RPG	PC
Multiplayer	Cena: 129,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D z 32 MB		DC
		Xbox

5+ Grafika	4 Dźwięk	4 Frajda

Znakomity system, interfejs i grafika, możliwość rozgrywania scenariuszy z Internetu

Marna fabuła, brak prawdziwej drużyny, schematyczne lokacje, nużąca walka

Wypadek przy pracy. Co z tego, że fabuła się rozwija, skoro akcja sprowadza się jedynie do okładania hord przeciwników?

Tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

Neverwinter Nights

W Faerunie za darmo można dostać tylko w maskę. Na szczęście w kupie siła – z wypróbowaną ekipą nikt cię nie ruszy!

Multiplayer



Odpalasz nowy moduł. W parę minut zaaranżowałeś spotkanie z trollem. Możesz z nim nawet pogawędzić

Interplay od dawna zapowiadał, że NWN zrewolucjonizuje poletko sieciowych erpegów. Nowe założenia zabawy faktycznie brzmiały ciekawie, ale bezpieczniej było odnosić się do nich sceptycznie. Tym milsze zaskoczenie, że najnowsza gra Bioware rzeczywiście spełnia obietnice. Siła opcji multiplayer drzemie w dwóch elementach – edytorze przygód i instytucji Mistrza Podziemi...

Podstawowe założenie trybu sieciowego w NWN to jak najbardziej zbliżyć rozgrywkę do prawdziwych sesji RPG. Oczywiście nie zapomniano o miłośnikach zabawy na modłę DIABLO – wystarczy, że odpalą dowolny rozdział kampanii i zajmą się masową eksterminacją wszelkiego rodzaju humanoidów (i nie tylko). Co ciekawe, o ile taka „zabawa" w trybie dla pojedynczego gracza nuży po kilku godzinach, to w dobrym towarzystwie można miło spędzić czas.

Jednak przechodzenie w kółko singlowej kampanii szybko by się znudziło. Wiedząc o tym, Bioware oddało w ręce graczy zestaw narzędzi Aurora Toolset. Jego podstawą jest edytor scenariuszy. To potężny program, a jednocześnie niezwykle prosty w obsłudze. Dzięki niemu każdy gracz może urzeczywistnić swoje pomysły. Nowe lokacje – nic prostszego! Wybierasz rozmiar i typ terenu (miasto, las, krypta itp.), jednym kliknięciem myszki stawiasz domy, drzewa, świątynie, ruiny – co tylko ci przyjdzie do głowy. Rozmieszczasz skrzynie, beczki i inne obiekty, w których możesz ukryć złoto, broń czy... cokolwiek innego. Następnie warto zadbać o „ozdobniki" – pochodnie, ołtarze, wozy, stragany, murki, ogniska... Nawet jeżeli przedmiot nie ma praktycznego zastosowania, to przecież dużo milej zwiedza się miasto, które nie świeci pustkami. Problemu nie stanowi również rozmieszczenie przeciwników, a ich wybór jest tak ogromny, że nieprędko wypróbujesz wszystkie. Projektując lokację, dobrze wziąć pod uwagę poziom postaci, która będzie ją przemierzać – wynik spotkania czwartopoziomowego wojownika ze smokiem łatwo przewidzieć. Nieco więcej czasu pochłonie pisanie dialogów i projektowanie questów. O ile włożyć parę zdań w usta bohatera niezależnego to żaden kłopot, o tyle konstruowanie zadań może sprawić trochę problemów. Trzeba pomyśleć o odpowiednich wpisach do dziennika, mądrze rozmieścić kluczowe przedmioty i zadbać o prawidłowe reakcje napotkanych postaci. To ostatnie jest najtrudniejsze, gdyż działanie



Efekty czarów potrafią spowodować oczopląs. Z magiem w drużynie ciężko skupić się na walce. Ale za to te szalejące kolorki i wzorki. Pełen trans...

postaci niezależnych określane jest przez tzw. skrypty. Chociaż autorzy programu oddali w ręce użytkownika całą ich masę, to często zdarza się, że nie odpowiadają one do końca twoim potrzebom. Na szczęście można pisać je samemu, tu jednak potrzeba znajomości składni języka C. Nie mówiąc już o tym, że i tak nie obejdzie się bez lektury dostępnych w Sieci poradników...

Nad prawidłowym przebiegiem rozgrywki może (choć nie musi) czuwać mistrz gry (w nazewnictwie D&D: Dungeon Master, czyli Mistrz Podziemi). Powinien znać rozgrywany scenariusz od podszewki, aby móc go na bieżąco modyfikować – zupełnie jak w prawdziwym RPG! DM ma niemal boską moc – może utemperować zbyt pewną siebie drużynę, rzucając przeciw nim najpotężniejsze potwory Faerunu, bądź przeciwnie – spuścić nieco z tonu, kiedy widzi, że drużyna to zgraja żółtodziobów. Do kompetencji DM należy również możliwość wcielenia się w dowolną postać i poprowadzenie dialogu, wykonanie dowolnej akcji itd. Mistrz Podziemi nie ginie – jeśli „opętana" przez niego postać padnie, może szybko wcielić się w innego bohatera. Wszystko to daje prowadzącemu rozgrywkę możliwość dowolnej ingerencji w scenariusz, aby szybko dopasować go o poczynań graczy. Tyle teorii. W praktyce ciężko o dobrego DM i nawet nie chodzi tu o ludzi, którzy złośliwie uśmiercają drużynę. Po prostu ogarnięcie całego pola gry i utrzymanie w ryzach niesfornej drużyny często stanowi problem – DM ma trudności z szybkim reagowaniem na działania graczy. Jaka będzie przyszłość tego typu sesji w Internecie, trudno przewidzieć – scena NWN wciąż się rozwija, dołączają nowi gracze, Bioware wypuszcza coraz to nowe patche usprawniające rozgrywkę i eliminujące drobne buraczki (których nota bene było całkiem dużo, kiedy gra trafiła do sklepów) – dzieje się, jednym słowem. Na stronach poświęconych grze codziennie pojawiają się nowe, idące już w setki, moduły (scenarusze) – kiedy czytasz te słowa, w Sieci powinno być już jakieś 1500 przygód. Oczywiście ogromna część z nich nie warta jest uwagi, ale już teraz można wyłowić wiele perełek. A końca tych praktyk nie widać. Nawet jeżeli rozgrywki z DM nie zdobędą popularności w Internecie, istnieje duże prawdopodobieństwo, że staną się domeną LAN parties – kto wie, może zamiast tradycyjnych sesji, zatwardziali erpegowcy będą się decydować na zabawę przed monitorami – w sprawdzonym towarzystwie i z zaufanym mistrzem gry.

NEVERWINTER NIGHTS wyznacza nowy trend wśród komputerowych RPG. Czy inni producenci pójdą tą samą drogą – trudno powiedzieć. Z pewnością jednak tryb multiplayer jest szalenie oryginalny i już za to należą się słowa uznania. W chwili, kiedy piszę te słowo, do polskiej premiery zostało jeszcze trochę czasu. Pewnikiem wraz z nią jak grzyby po deszczu zaczną powstawać rodzime serwery. I bardzo dobrze, gdyż gra zachodnich serwerach jest mocno utrudniona – nieudane logowania i częste lagi to najczęstsze problemy. Nie mówiąc już, że o wiele milej grać w słowiańskiej drużynie :) Do pełni szczęścia będzie jeszcze potrzebny dobry mistrz gry, który nadąży za żądnymi krwi graczami. Wtedy NWN ujawni cały swój potencjał.



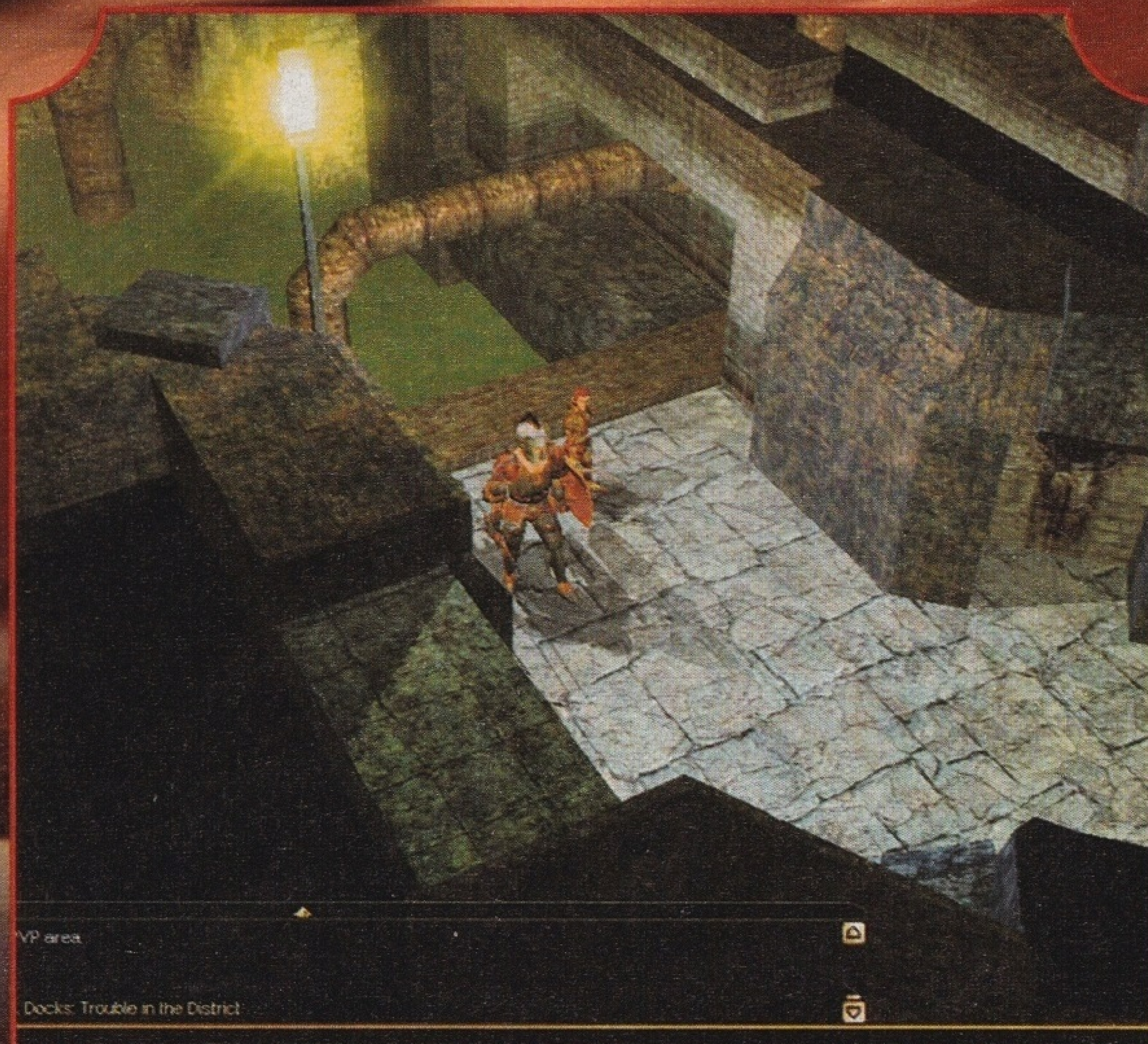




W lasach aż roi się od trolli, goblinów i innego paskudztwa. Na grubego zwierza lepiej zabrać całą drużynę

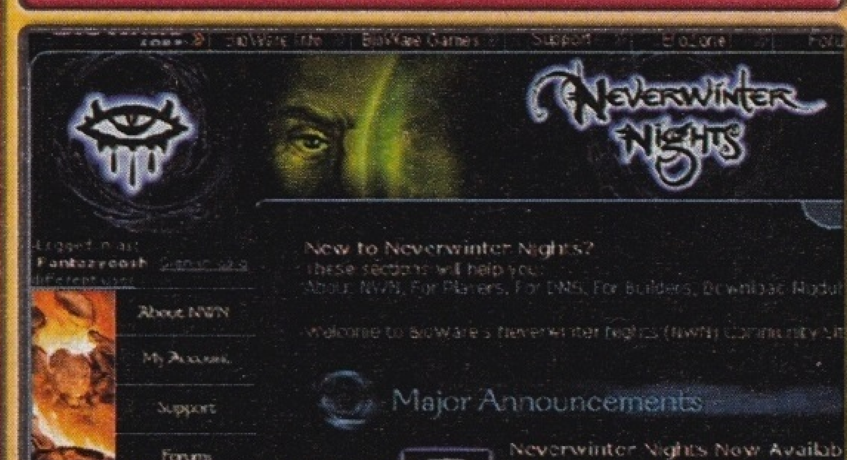


W Sieci rozegrasz dowolny rozdział kampanii dla pojedynczego gracza. Z kumplami zabawa zdecydowanie nabiera kolorów



W podziemiach, kanałach czy grobowcach najlepiej zaobserwujesz świetną grę świateł. Naprawdę miodzio

http://nwn.bioware.com



Bardzo aktywne forum dyskusyjne, wyczerpujące materiały o grze i multum dodatków do pobrania to tylko niewielka część zasobów witryny

NWN – multiplayer

Bioware / CD Projekt

Ocena **5**

Wersja PL	RPG	PC
Multiplayer	Cena: 129.90 zł	PS2

Wymagania sprzętowe

Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D z 32 MB

DC

Xbox

5- Grafika	4 Dźwięk	5+ Frajda

Niemal nieograniczone możliwości zabawy, klimat, nowatorstwo

Problemy ze znalezieniem dobrego DM, lepiej poczekać na ustawienie polskich serwerów

Jeszcze nigdy sieciowa rozgrywka nie przypominała tak bardzo prawdziwej sesji RPG. Polecam, szczególnie na LAN parties

Tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

FRONTLINE ATTACK
WAR OVER EUROPE

Czterej pancerni obecni. A pies? Przemielony razem z budą! A co! Na wojnie nie ma przebacz!

Na wojnie ciężko jest... Przeciętny gracz, gdyby go puścić na front, niechybnie zginąłby przy próbie samotnego rajdu na najbliższą dywizję pancerną wroga. Cóż, odruchy nabyte przed monitorem nie zawsze sprawdzają się w praktyce. Ale oto TopWare wychodzi naprzeciw wszystkim niespełnionym pancernym: FRONTLINE ATTACK jest właśnie dla was!

Gra to efekt kooperacji Reality Pump i In Images, ludzi odpowiedzialnych chociażby za EARTH 2150 czy HELI HEROES. Tak, nasz rodzimy developer wypuścił kolejną grę. Czy dobrą? Pytanie...

FRONTLINE ATTACK to RTS osadzony w realiach II wojny światowej. Możesz opowiedzieć się po jednej z trzech stron konfliktu – dostępne są wojska sowieckie, alianckie i niemieckie. Dla każdej ze stron przygotowano po dwie kampanie z lat 1941-1944. Weźmiesz zatem udział w Operacji Barbarossa, stoczysz bitwę pod Monte Cassino, zahaczysz też o Ardeny. Misji jest multum, a każdą poprzedzono fachowym komentarzem historycznym. Palce lizać.

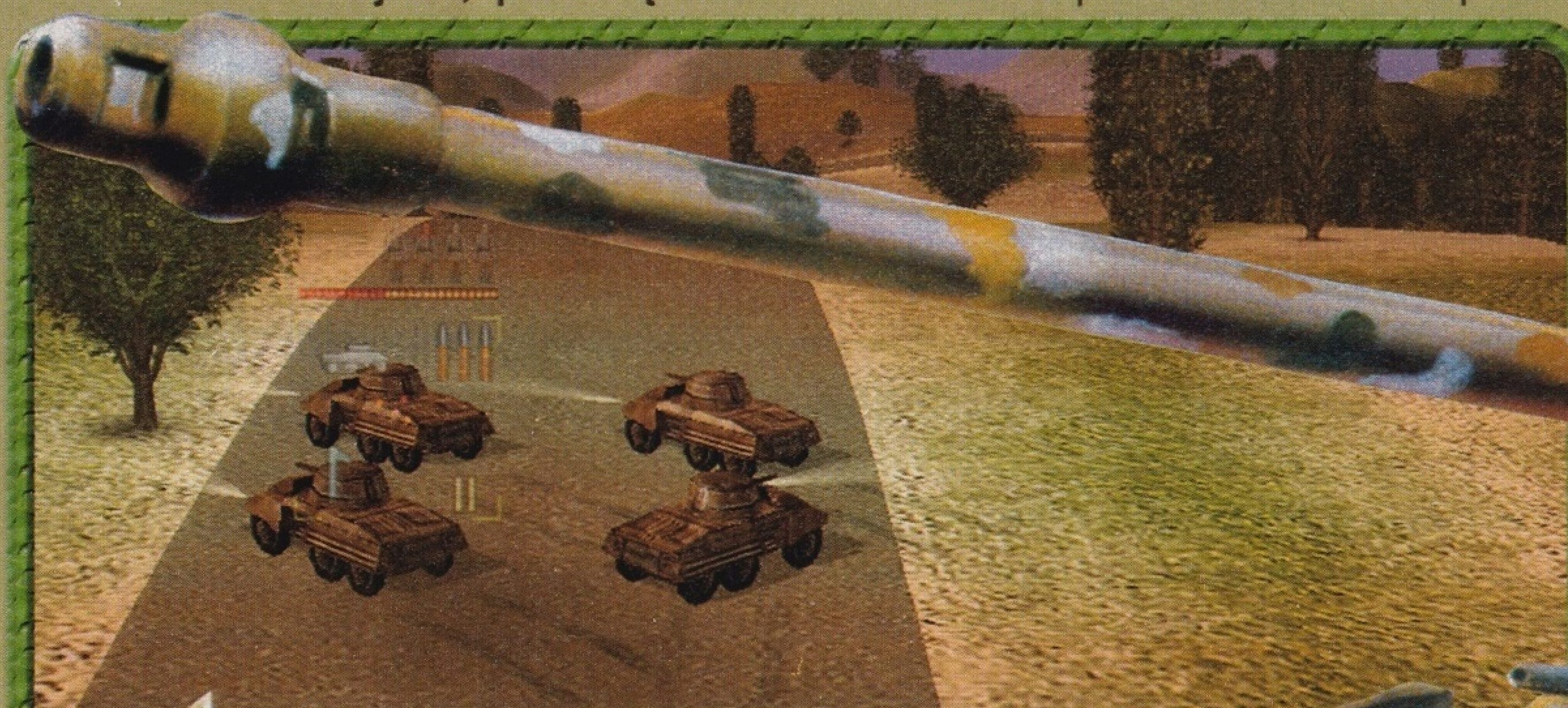
FRONTLINE ATTACK skupia się na operacjach z wykorzystaniem wojsk pancernych. Ilość sprzętu wrzuconego do gry w pierwszej chwili przytłacza (ponad dziesięć rodzajów czołgów dla każdej ze stron, tyleż pojazdów opancerzonych plus transportery, samochody naprawcze i zaopatrzeniowe... długo by wymieniać). Dodatkowo pod twoją komendę oddano kilka rodzajów piechoty – od brygad szturmowych, poprzez snajperów i spadochroniarzy, aż po grupy przeciwpancerne. Nie zapomniano o umocnieniach – stanowiska karabinów maszynowych czy baterie przeciwlotnicze skutecznie pomogą ci utrzymać pozycje. A gdy wszystko zawiedzie, spokojnie możesz wezwać wsparcie artyleryjskie, zbombardować agresora lub zrzucić desant na jego tyły. Słowem, jest wszystko, czego może oczekiwać wytrawny militarysta. Zabrakło jedynie mechów :)

Developer postarał się o odpowiedni poziom trudności gry: już pierwsze misje, nawet w trybie Nowicjusz, potrafią dać w kość. I dadzą, jeśli nie zadbasz o odpowiednią taktykę. Każda jednostka opisana jest kilkoma parametrami, takimi jak pancerz czy zasięg ognia. Każda ma też ściśle określone przeznaczenie i sprawdza się najlepiej w starciu z danym przeciwnikiem. Dodaj do tego różne warunki atmosferyczne, zmieniające się pory dnia i zróżnicowane ukształtowanie terenu. Wszystko to wpływa na mobilność twoich jednostek, ich zasięg itp., dając realistyczną symulację pola walki.

Niestety, autorzy skomplikowali sprawę, fundując graczom kilka niedoróbek. Po pierwsze: jednost-


Bracia ze Wschodu oczekują niemieckiej inwazji. O dezercji lepiej nie myśleć


Walka w terenie zabudowanym to wyzwanie. Przeprowadź zwiad lotniczy


Zimno, głodno, a do domu bardzo daleko. Przynajmniej wroga nie widać... pewnie gdzieś się zaczaił


Przy ostrym zoomie na wierzch wychodzą graficzne kompromisy. Wniosek: nie zoomować :)



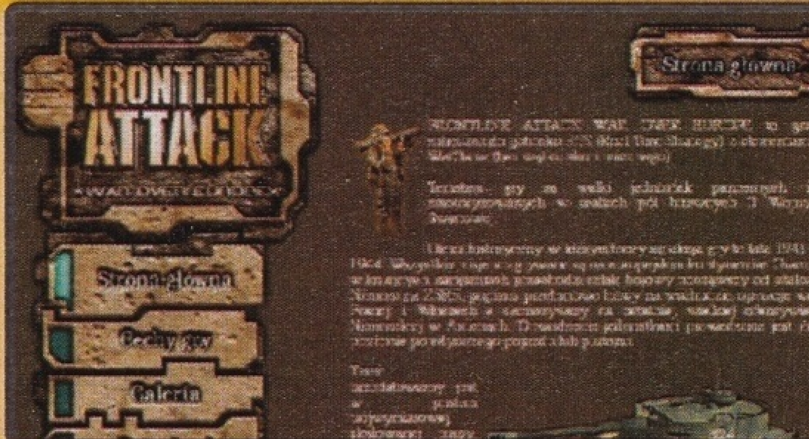


Eksplozja samolotu to piękny widok. Gorzej, jeśli runie on w twoje jednostki



Po zachodzie słońca włączane są reflektory. Dywizja pancerna sunąca w jasnej poświacie prezentuje się bardzo majestatycznie. I do tego ta muzyka... Brzmi zachęcająco

http://frontlineattack.topware.pl



Estetycznie wykonana strona. Rys historyczny, opis jednostek, linki do zapowiedzi gry, to niektóre z zamieszczonych tu informacji

ki są do siebie zbyt podobne. Oczywiście wynika to z realistycznego oddania maszyn, ale w zgiełku walki często trudno je od siebie odróżnić, nie mówiąc już o efektywnym wykorzystaniu. Co gorsza, tyczy się to także jednostek wroga, które można wziąć za własne. **Drugi feler to mapa, która jest po postu nieczytelna. Ciężko na niej dostrzec np. przybyłe na front posiłki.** Cóż, autorzy powinni posiedzieć jeszcze nad grą, bo chociaż do wszystkiego można się przyzwyczaić, niesmak pozostaje. Niewiele można natomiast zarzucić oprawie dźwiękowej gry. Muzyka nie odbiega od klimatu innych gier czy filmów wojennych. Pompatyczne brzmienia sprawdzają się po raz kolejny i choć z czasem potrafią nieco znużyć, to trzymają poziom. Dobrze wypadają też odgłosy pola walki: podkręć basy, a twój pokój wypełni huk wystrzałów, warkot ciężkiego sprzętu i krzyk żołnierzy – klimat jak na regularnym froncie! Zabawnie brzmią okrzyki żołnierzy: wszyscy mówią po polsku, ale z właściwymi dla danego narodu naleciałościami – szczególnie zabawni są Niemcy ze swoim przerysowanym, wręcz karykaturalnym akcentem i wplatanymi tu i ówdzie klasycznymi odzywkami w stylu „Ja wohl!" itp. :) **Nie sposób nie wspomnieć o oprawie wizualnej programu: trójwymiarowy silnik sprawdza się bardzo dobrze. Pole bitwy można dowolnie obracać i zoomować, by mieć jak najpełniejszy obraz sytuacji.** Świetnie prezentują się wszelkiego rodzaju eksplozje, z drugiej strony w oczy rzuca się zbytnie uproszczenie wielu obiektów i jednostek. O ile taki np. SUDDEN STRIKE prezentował się bardzo plastycznie, tak grając w FRONTLINE ATTACK, odnosiłem nieodparte wrażenie, że batalia rozgrywa się na wojskowej makiecie. Nie jest to bynajmniej zarzut, taka grafika ma swój urok. Pewne uproszczenia zaowocowały świetną wydajnością enginu: wszystko działa płynnie, nawet na nieco starszym sprzęcie.

Nasi dzielni chłopcy znowu popełnili kawał dobrego softu. Może nie rewelacyjnego, ale naprawdę dobrego. Widać, że nad grą pracowali pasjonaci: masa sprzętu, realistyczne otoczenie, solidne podłoże historyczne... Czego chcieć więcej? No, może wyeliminowania tych kilku buraczków... Na zachodzie grę wyda Eidos – trzymamy kciuki za sukces! Ty zaś śmiało łykaj FRONTLINE ATTACK już teraz – „rozerwiesz" się przednio.

Frontline Attack: WOE

Reality Pump, In Images / TopWare

Ocena **4+**

- Wersja PL
- RTS
- PC
- Multiplayer
- Cena: 79 zł
- PS2
- DC
- Xbox

Wymagania sprzętowe

Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D z 32 MB

Grafika	Dźwięk	Frajda
4+	4	4+

Plusy: Atmosfera II wojny światowej, duży realizm pola walki, taktyczne podejście do tematu

Minusy: Drobne niedoróbki, niekiedy uciążliwe sterowanie oraz interfejs

Solidnie wykonana – choć nie pozbawiona drobnych wad – polska produkcja. Dla miłośników tematu pozycja obowiązkowa

Tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

BATTLEFIELD 1942

Jest to najlepsza gra FPP wszech czasów i jeśli tak nie uważasz, zapewne oznacza to, że się nie znasz...

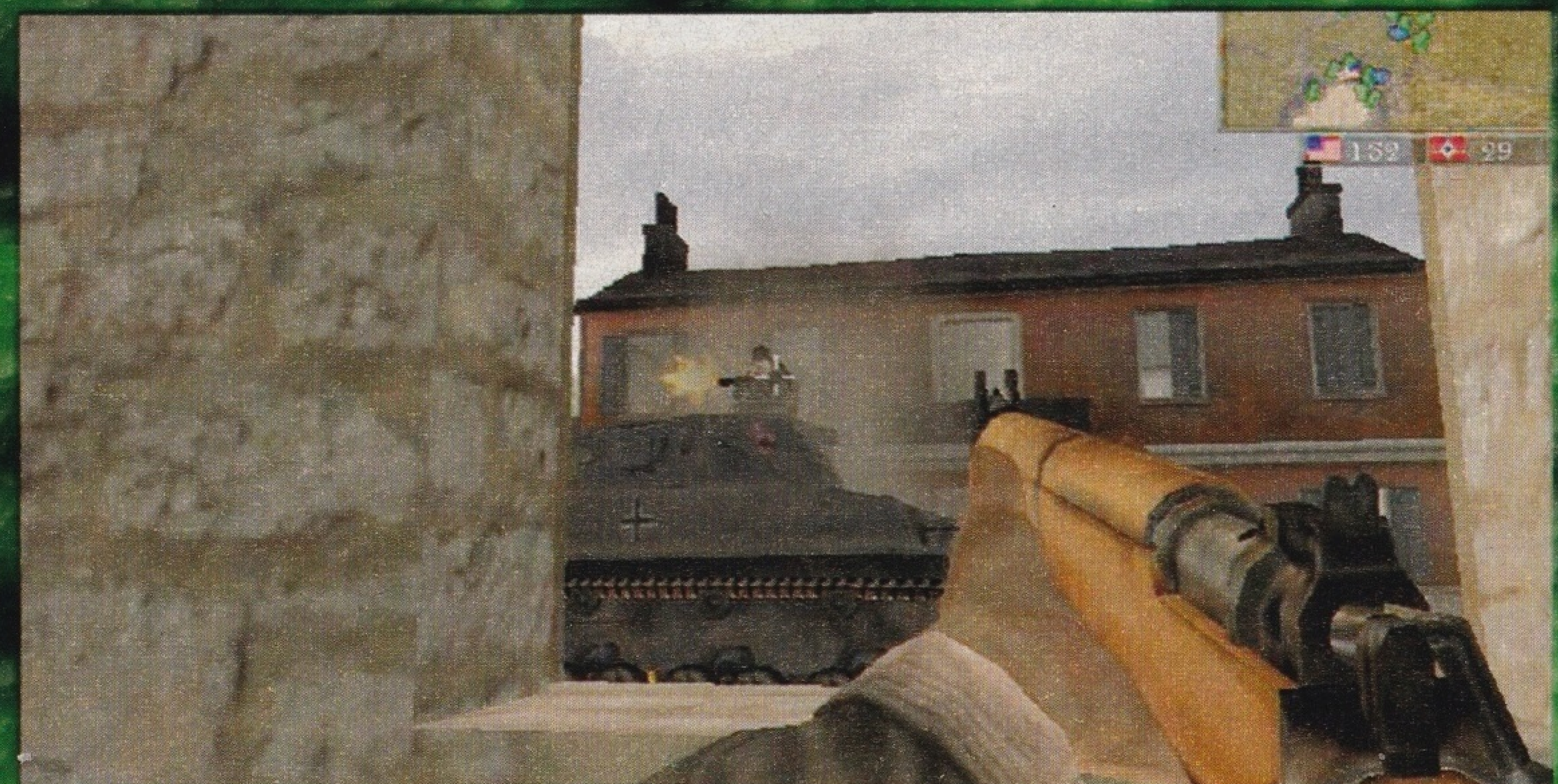
Tak w kilku słowach można opisać najnowsze dzieło, zasłużonej już na polu gier FPP, firmy Electronic Arts. Nie mogę się powstrzymać i już na samym wstępie zaznaczam, że to co dane mi było oglądać podczas testowania tytułu (i to z czym ty też będziesz miał do czynienia), było wybitne i jedyne w swoim rodzaju. Czym jednak jest BATTLEFIELD 1942? Grę można przykładowo porównać do zabawki, o której marzyłeś całe życie, ale nie wiedziałeś o tym, dopóki się nią nie pobawiłeś.

Akcja gry toczy się na frontach drugiej wojny światowej. Wcielasz się w rolę jednego z żołnierzy alianckich, lub też w wojaka strony przeciwnej, czyli m.in. Rosjan, Niemców czy też Japończyków (to zależy od misji) i od tej chwili, to od ciebie zależy jak potoczą się historyczne bitwy wojenne. Możesz zmienić bieg historii niemal w mgnieniu oka! Wszystko oglądasz z perspektywy pierwszej osoby, a naokoło ciebie toczy się regularna wojna. W grze nie poczujesz się ani przez chwilę „samotnym wilkiem", który posuwa akcję do przodu, a jedynie pionkiem, bez pomocy którego można spokojnie wygrać batalię. Jesteś jednym z setek żołnierzy, a nie jedynym żołnierzem.

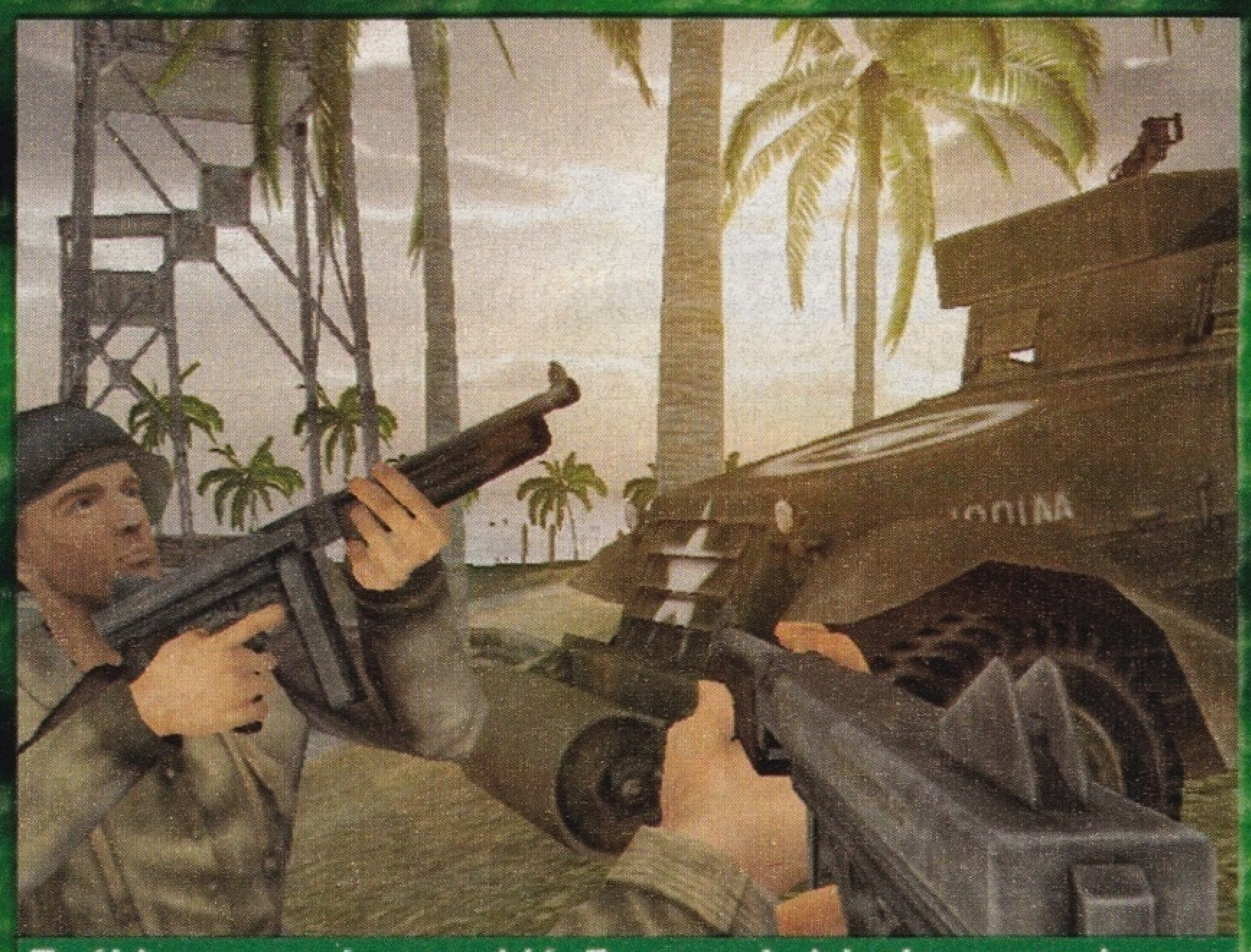
BATTLEFIELD 1942 przeznaczony jest, przede wszystkim do rozgrywki wieloosobowej. Nie oznacza to jednak, że tylko gracze podpięci do sieci lokalnej czy też Internetu, będą mogły cieszyć się tym tytułem. Wszyscy, bez wyjątku, świetnie się będą bawić i to niezależnie czy zabawa będzie polegała na ogromnej batalii z kolegami, czy też na samotnej potyczce z komputerowym przeciwnikiem. Oba tryby sprawują się niemal identycznie. Nie od parady, tak dobra gra wojenna wyszła z rąk mistrzów, którzy wcześniej stworzyli serię MEDAL OF HONOR.

Gra daje ci niepowtarzalną okazję wzięcia udziału w wielkich bitwach, które na stałe zapisały się na kartach historii. Będziesz mógł uczestniczyć w ataku na plażach Normandii, dowodzić artylerią pod Kurskiem, pilotować myśliwiec w czasie bitwy o Midway, dowodzić lotniskowcem nad Guadalcanal czy pilotować bombowiec nad El Alamein. Każdą z misji możesz oczywiście ukończyć na dwa sposoby – w roli atakującego lub obrońcy – zależnie, czy wcielisz się w żołnierza aliantów czy też w rębajłę państw Osi. Masz możliwość przeżycia najbardziej dramatycznych momentów drugiej wojny światowej.

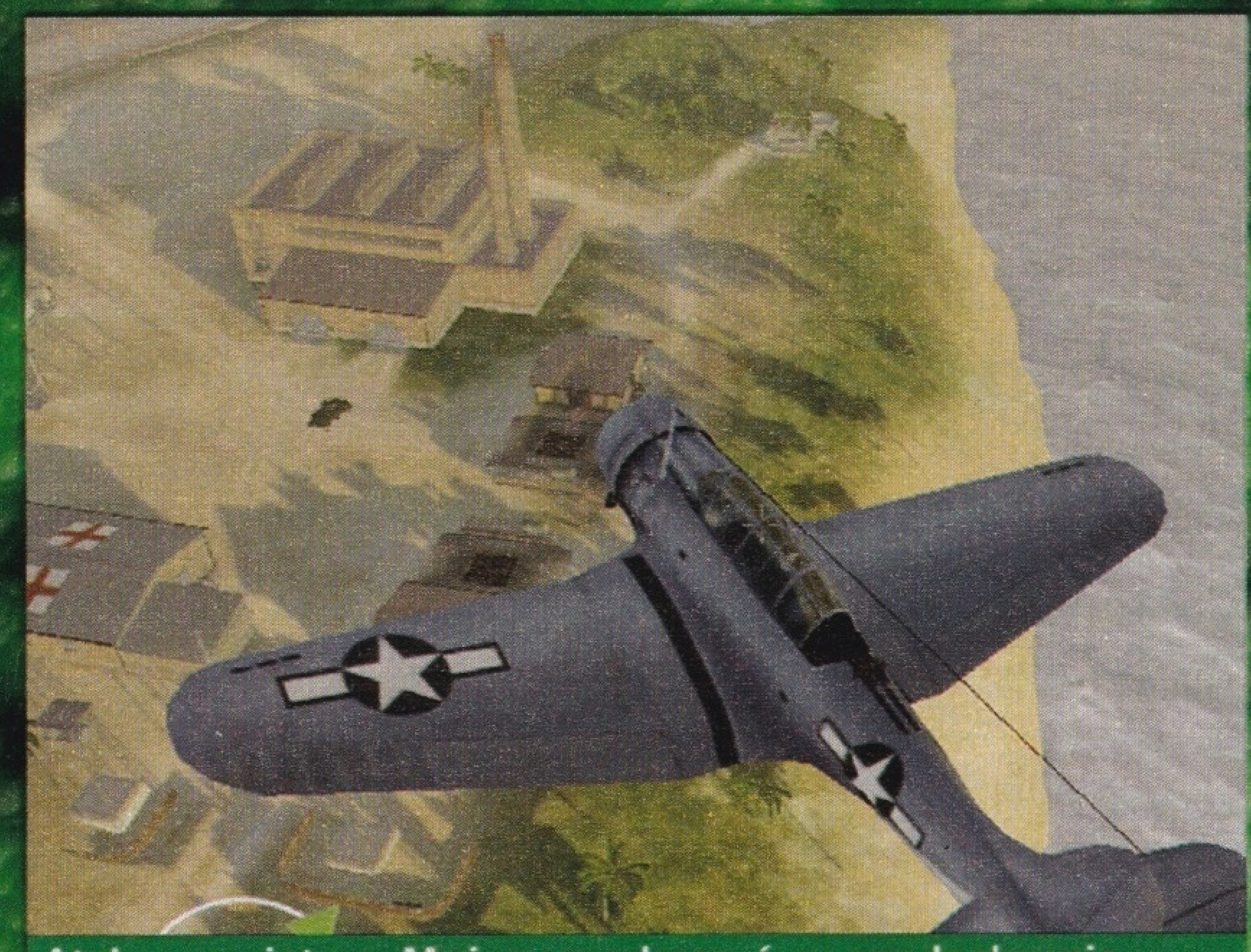
Same emocje związane z monumentalnymi bataliami jednak nie wystarczą, aby gra się spodobała. Nie jesteś ograniczony do biegania z karabinem i strzelania do wszystkiego co się rusza (choć powinieneś). Przed misją, masz do wyboru jedna z pięciu profesji, w którą się wcielisz. Wszystko odbywa się podobnie jak miało to miejsce w MOBILE FORCES. Mo-



Strzał w wieżyczkę to jedyny sposób na dziarskiego żołnierza w czołgu. Potem powinien zbliżyć się do niego pan z wyrzutnią rakietową i po kłopocie...



Twój kompan wie co robić. Zaraz wsiądziecie razem do pojazdu, ruszycie do ataku i rozegną się się wystrzały



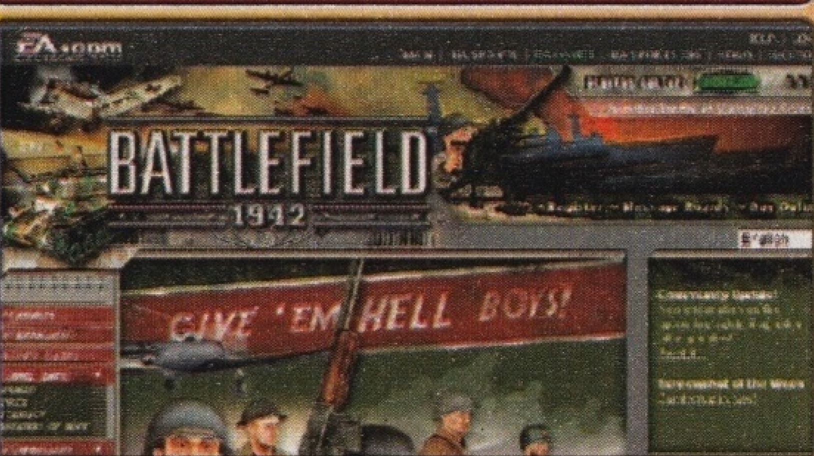
Atak z powietrza. Możesz wyskoczyć na spadochronie i bardzo efektownie ostrzelać bazę wroga z karabinu...





Nie ma to jak przycelować z wyrzutni rakietowej. Broń jest bardzo efektywna na czołgi jak i równie efektowna przeciwko jednostkom pieszym :) Wypróbuj ją...

http://battlefield1942.ea.com



Duża i rozbudowana strona o grze. Doskonała skarbnica wiedzy na temat rozgrywki sieciowej i wszelkich wychodzących dodatków


Możesz być kierowcą, karabinierem jak i zwykłym pasażerem w luku pasżerskim. Mnogość pojazdów w grze wychodzi BATTLEFIELD 1942 na wielki plus!


Kolejny myśliwiec zestrzelony. Walka jest tutaj bezpardonowa i nie ma czasu na sentymenty. Nie zapomnij w odpowiednim momencie się katapultować...

żesz wcielić się w rolę żołnierza, medyka, zwiadowcy, artylerzysty przeciwpancernego i inżyniera. Daje to nieograniczone możliwości planowania taktyki ataku. Każda z tych ról różni się oczywiście diametralnie i ma swoje wady i zalety. Zadanie są podzielone, artylerzysta biega z wyrzutnią rakietową i jego głównym celem są jednostki mobilne (lub też większe skupiska piechoty). Medyk wyłapuje rannych wojaków i regeneruje im siły witalne. Żołnierz to zwykłe mięso armatnie, ale sprawnie pokierowany, może stać się gwoździem do trumny przeciwnika, ponieważ jest to najbardziej uniwersalna postać. Zwiadowca, to lekko uzbrojona piechota, a inżynier zajmuje się sprawami technicznymi na polu bitwy, takimi jak naprawa wyposażenia bojowego czy też dostarczanie amunicji.

Na froncie, jak już wspomniałem, oprócz żołnierzy uczestniczy ponad trzydzieści pięć jednostek mobilnych, takich jak choćby czołgi, wozy opancerzone, ciężarówki, jeepy, łodzie motorowe i nawet samoloty! Każdy z takich pojazdów może być przez ciebie kierowany. Możesz wskoczyć do przejeżdżającego samochodu, zająć miejsce w wieżyczce czołgu, czy też własnoręcznie pilotować samolot. Od ciebie zależy w jaką rolę wcielisz się podczas walki. Kiedy kierowcą czołgu jest komputer, a ty wychylasz przez „okienko", karabin maszynowy, zabawa nabiera rumieńców. Skupiasz się tylko i wyłącznie na strzelaniu – nie masz wpływu dokąd pojedziesz. Na całe szczęście, inteligencja sterowanych przez komputer żołnierzy, zarówno tych z twojej kompanii jak i przeciwników jest wyjątkowo wysoka. Nikt nie krząta się bez powodu i nie strzela przypadkowo. AI potrafi przeprowadzić składne akcje z wykorzystaniem wszystkich środków, dokonać skutecznej dywersji czy też zastawić pułapkę na wroga! Tak ogromnej swobody działań i składnych zachowań prowadzących do pełnej interakcji gracz-komputer, nie było dotąd w żadnej grze FPP!

W grze wieloosobowej może uczestniczyć jednocześnie sześćdziesięciu czterech graczy, a rozgrywka pozwoli im w pełni przeżyć doświadczenia walki na froncie drugiej wojny światowej! Dużo lepiej jest grać z żywym przeciwnikiem lub też sprzymierzeńcem, dzięki większej interakcji. Pomimo, że podczas „samotnej" gry można wydawać rozkazy, jest to bardzo skomplikowane i mało skuteczne. Gracze mogą dzielić się na oddziały i wyznaczać dowódców. Wszystko to, jak na prawdziwej wojnie (sic!). Esencji rozgrywki dodają szczegółowo opracowane mapy, pozwalające graczom na dokładne planowanie manewrów. Ponad szesnaście map odwzorowano z historyczną dokładnością!

Gra oparta jest o engine graficzny REFRACTOR 2, który jest obecnie najbardziej stabilnym trójwymiarowym silnikiem 3D. Oprawa wizualna klepie „w mordę" wszystkich niedowiarków którzy twierdzą, że dopracowana do granic możliwości grafika nie idzie w parze z płynnością rozgrywki. Fakt, komputer do gry w BF1942 powinien być mocny, ale rozgrywka nie nastręcza wtedy żadnych kłopotów. Sfera dźwiękowa tytułu sprawia, że po założeniu słuchawek i podkręceniu głośności, można poczuć się jak na prawdziwym froncie! Każdy pojazd brzmi inaczej, żołnierze krzyczą, dowódcy wydają rozkazy, a niedaleko za plecami właśnie wybuchł pocisk przeciwpancerny! Mocne wrażenia gwarantowane!

BATTLEFIELD 1942 to bezapelacyjny „musisz mieć" najbliższych tygodni i obecnie najlepszy FPP na rynku. Gra nie przebije może popularnością COUNTER STRIKE, czy też QUAKE, ale na pewno jeszcze długo będzie o niej głośno. Polecam wszystkim, nie tylko „zsieciowanym"!

Battlefield 1942
Electronic Arts / Cenega

Ocena: **6**

Wersja PL	FPP	PC
Multiplayer	Cena: 129 zł	PS2
		DC
		Xbox

Wymagania sprzętowe
Pentium III 500 MHz, 256 MB RAM, 400 MB na HDD

5-	Grafika
5	Dźwięk
6	Frajda

Plusy: Doskonała grafika, animacja i muzyka. Świetny klimat II wojny światowej

Minusy: Wydawanie rozkazów jest na tyle zagmatwane, że da sobie tu radę... tylko generał

Jest to po prostu gra, w którą zawsze chciałem zagrać... Myślę, że do podobnego wniosku dojdzie większość graczy!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Przepis na dobry FPS wydaje się prosty: ciekawe rodzaje broni, zaskakujący przeciwnicy, dobra grafika i klimat. O tym, jak trudno połączyć te wszystkie cechy w jednej grze, przekonali się twórcy GORE

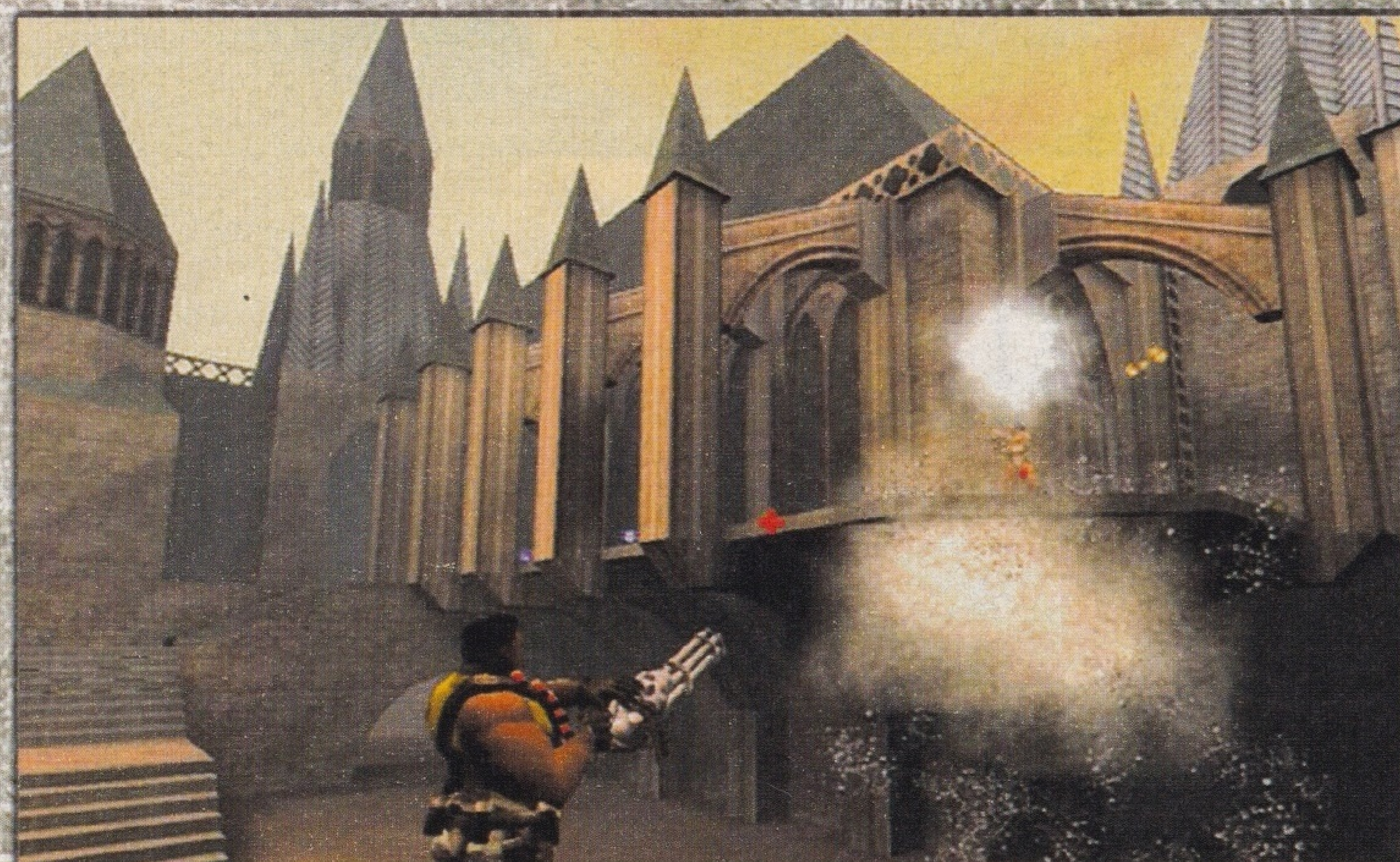
GORE
ULTIMATE SOLDIERS

Tuż przed pojawieniem się długo oczekiwanego DOOMA III i UNREALA 2 jesteś świadkiem prawdziwego wysypu różnego rodzaju strzelanek. Wszyscy wiedzą, że te dwie gry na długo wyznaczą nowe standardy. Producenci starają się więc za wszelką cenę wydać swoje mniej lub bardziej udane „dzieła". Do boju o zawartość twojego portfela stanęli także „Władcy Czwartego Wymiaru" (4D Rulers). GORE: ULTIMATE SOLDIERS jest pierwszą produkcją tej młodziutkiej firmy, założonej przez byłych zawodowych graczy. Kto jak kto, ale oni powinni wiedzieć, jak ma wyglądać porządnie zrobiona gra. No właśnie, powinni...

Na wstępie należy powiedzieć jedną bardzo ważną rzecz: niestety, grę stworzono głównie z myślą o rozgrywce sieciowej. Wiele jej typów, jak DeathMatch, przechwytywanie flag, ucieczka, eskorta VIP-ów itp., nie spowoduje wzrostu zainteresowania większości polskich graczy tym tytułem. Powód jest oczywiście jeden – brak stałego dostępu do Sieci. Dla większości najważniejszym trybem gry będzie oczywiście singleplayer, który został tu potraktowany nieco po macoszemu. Wprawdzie przygotowano 17 misji o zróżnicowanych poziomach, jednak cała rozgrywka zajmuje najwyżej kilka godzin.

Akcja dzieje się w dalekiej przyszłości, kiedy nad większością miast na Ziemi zapanowali przestępcy z organizacji MOB. Są oni tak zaprawieni w walce, że bez problemu rozprawiają się ze słabo wyszkoloną policją. Aby tym ostatnim zwiększyć szansę przeżycia, postanowiono poddać ich niesamowitemu szkoleniu w specjalnym wirtualnym symulatorze. Wprawdzie pierwszych kilku śmiałków zmarło na atak serca, lecz po kilku usprawnieniach ta cudowna maszyna była gotowa do pracy. Ty wcielisz się w rolę jednego z policjantów i będziesz uczestniczyć w takim właśnie treningu.

W tłumaczeniu na nasz język „Gore" oznacza „rozlaną (zakrzepłą) krew". Producenci wzięli sobie tytuł do serca i zafundowali prawdziwe morze krwi. Trafione jednostki wręcz ociekają płynem. Niestety, często można odnieść wrażenie, że przeciwnicy to nie żywi ludzie, ale wielkie bańki z farbą, wybuchające po kilku strzałach. Ma to niewiele wspólnego z rzeczywistością, tak więc miłośnicy widoku flaków na wierzchu będą mocno zawiedzeni. Producent chyba nie mógł się zdecydować, czy stworzyć poważną grę FPS, czy parodię gatunku á la SERIOUS SAM. Wprowadzenie wskaźnika zmęczenia sugeruje wybranie pierwszego rozwiązania, jednak po pewnym czasie napotykasz naprawdę dziwnych przeciwników. Ciekawe, skąd w szeregach organizacji przestęp-


Pomysły na różnorodne lokacje są, niestety, jedną z nielicznych zalet tej GORE: ULTIMATE SOLDIERS. Niestety, to stanowczo za mało na dobry FPS


Na szczęście grubas po pewnym czasie chwyta za giwerę. Nareszcie staje się godnym uwagi przeciwnikiem


Zabawy z fajerwerkami często przynoszą opłakane skutki. Tu podobnie kończy się zabawa zapałkami...

czej mogły wziąć się np. szkielety? Obskurny grubas z puszką w ręku to całkiem dobry pomysł, aczkolwiek wielce komiczny. To już nasi chłopcy z Wołomina mają o wiele ciekawszy arsenał i na pewno nie przyszłoby im do głowy wybieganie pod lufę karabinu maszynowego z browarem w dłoni.

Zajmijmy się teraz wrażeniami wizualnymi. GORE zostało wyposażone w silnik AMP specjalnie stworzony na potrzeby tej gry. Trzeba przyznać, że w pierwszej chwili wszystko wygląda w miarę porządnie. Otoczenie dość ładne i nawet postacie poruszają się płynnie. Jednak przy bliższym przyjrzeniu się wychodzi masa niedoróbek. Najbardziej żenujący jest fakt, że broń potrafi w tajemniczy sposób wtapiać się w ściany. Także zapewnienia o doskonałej interakcji z otoczeniem okazały się, delikatnie mówiąc, nieścisłe. Prosty szklany stolik nie daje się zniszczyć nawet przy pomocy granatu. Najbardziej widoczny efekt interakcji to wybuchające gaśnice, znane już od czasów DUKE NUKEM 3D. Nawet ślady pocisków na ścianach znikną, jak tylko się odwrócisz. Zaskakujące jest też „zachowanie" zwłok przeciwników. Dość niespodziewanie potrafią rozpłynąć się na twoich oczach. Nawet tak ciekawe pomysły na lokacje, jak miasteczko na Dzikim Zachodzie, starożytne świątynie czy zamki nie ratują sytuacji. Na domiar złego w grze brakuje jakichkolwiek filmów przed poszczególnymi misjami.


Twoi sprzymierzeńcy w zielonych spodenkach nadają się na żywe tarcze... Możesz sobie poćwiczyć celność



Wybór postaci w grze ma duży wpływ na rozgrywkę. Wiadomo, że do zabicia grubasa trzeba więcej amunicji

Jedną z ważniejszych cech każdego FPS stanowi inteligencja przeciwników. Tu też nie jest zbyt rewelacyjnie. Większość wrogów zacznie zmierzać w twoim kierunku, gdy tylko cię spostrzeże. W ten sposób można bardzo łatwo wyciągnąć na otwartą przestrzeń dobrze schowanego przeciwnika. Wystarczy mu się pokazać i szybko schować za rogiem. No i trafnie wycelować... Niestety, podobnie nierozsądnie potrafią zachować się twoi sprzymierzeńcy (wejście na pole minowe czy nagłe znieruchomienie). Nieraz lepiej ich po prostu zabić i przejąć uzbrojenie. Smutne, ale prawdziwe. Niestety, to nie koniec wad. Należy tu także wspomnieć o takich kwiatkach, jak brak komendy „użyj". Nie możesz otworzyć żadnych drzwi czy szafki, wcisnąć żadnych przycisków, szukać tajemnych schowków itp. Jedyne, co możesz robić, to iść i strzelać do kolejnych przeciwników. Gra jest tak liniowa, że aż zapiera dech. Już w takich staruciach (zwanych także klasyką) jak WOLFENSTEIN 3D, poziomy były o wiele bardziej urozmaicone i skomplikowane.

Wbrew pozorom GORE ma też zaletę: jest nią frajda z prostej, wręcz bezmyślnej rzezi przeciwników. Zero taktyki, maksimum improwizacji i akcji. Bierzesz pistolet i wyruszasz w bój. Rozwalasz kolejnych wrogów jak muchy i przesz do przodu. Idealne na wisielczy humor. Niestety, po kilkudziesięciu minutach cała zabawa zaczyna naprawdę nudzić.

Aż dziw bierze, że byli zawodowi gracze nie wstydzą się firmować swoimi nazwiskami tak słabej produkcji. Średnio zaawansowany gracz nie znajdzie tu nic interesującego.

www.dreamcatchergames.com/gore/



Naprawdę przeciętna strona o grze. Kilka słów o pseudofabule, trochę screenów, kilka fjuczersów... Żadnych rewelacji

Gore: Ultimate Soldiers
4D Rulers Software / Cenega Poland

Ocena: **3+**

Wersja PL	FPS	PC
Multiplayer	Cena: 79 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D		DC
		Xbox

3 Grafika	4 Dźwięk	3+ Frajda

(+) Największą (i jedyną) zaletą tej gry są niewielkie wymagania sprzętowe...

(–) Słaba fabuła, kiepska grafika, fatalne sterowanie, liniowość rozgrywki

Kolejna gra FPS, która nie wnosi nic ciekawego do gatunku, a nawet nie korzysta ze sprawdzonych rozwiązań. Można zagrać – ale po co?



Przed tobą prawdziwy twardziel. Nawet największe płomienie nie robią na nim najmniejszego wrażenia



Trafieni przeciwnicy zachowują się jak beczka z czerwoną farbą. Ekran aż ocieka krwią...



Wszędzie aż roi się od przeciwników. To miejsce zaraz zmieni się w jeden duży cmentarz. Postaraj się, aby nie pochowali tu także ciebie...


No i kto ma większy karabin? Zaraz zrobię z ciebie sałatkę mięsną i przekąszę cię na śniadanie... Innej alternatywy ta gra w zasadzie nie posiada

Tekst: Artur „Kroko" Kowalski

AGE of SAIL II Privateer's Bounty

Żagle w górę! Już za chwilę wypłyniemy w długi rejs



W przypadku pożaru należy ugasić ogień, zanim dotrze do składów prochu i amunicji. W przeciwnym razie... wielkie BOOM



Zwykle forty strzegące wejść do portów wyposażone są w działa zapewniające bezpieczeństwo mieszkańcom miasta

W ciągu ostatnich kilku lat wielu producentów gier próbowało uchwycić atmosferę bitew morskich. Większość tych prób kończyła się fiaskiem, aż tu nagle zostałem potraktowany PRIVATEER'S BOUNTY. Muszę przyznać, doktorze Clickowski, że z pewną nieśmiałością podszedłem do tej pozycji. Grając w podstawkę, czyli AGE OF SAIL 2, odczuwałem dyskomfort spowodowany brakiem odpowiedniej wiedzy z zakresu XVIII- i XIX-wiecznych strategii morskich. Gra miała kilka poważnych „robali", a interfejs również do najprzyjaźniejszych nie należał. **Mimo tych przeciwności losu, jako „brytyjski bóg wojny" – admirał V. H. Nelson – podjąłem nierówną walkę na morzu z hiszpańską Wielką Armadą.** Potwornie wtopiłem. Na szczęście, w przeciwieństwie do słynnego admirała, nie straciłem ani oka, ani ręki. Spróbowałem raz jeszcze, ale ilość jednostek, które musiałem kontrolować przerażała mnie (15), tym bardziej, iż przeciwnik rzucił mi na przeciw ponad dwadzieścia statków. Ponownie przegrałem. W tym czasie Nelson pewnie kilkukrotnie przekręcił się w grobie, widząc moje nieporadne manewry. Zdałem sobie sprawę z rażących taktycznych niedociągnięć oraz kompletnego braku wiedzy żeglarskiej. Postanowiłem dać spokój biednemu Nelsonowi i odstawiłem AGE OF SAIL 2 na półkę.

Minął ponad rok. Mój wstręt do wody trochę osłabł i nawet zacząłem się myć. Zdecydowałem się nawet na krótki wypad na Mazury, by popływać na niewielkiej łódce. Niestety, wszystkie Bolsy były już obsadzone, więc zadowoliłem się... PRZEPRASZAM, ALE CHYBA ZBACZA PAN TROCHĘ Z TEMATU. Już wracam doktorze.

Niedługo po powrocie okazało się, że goście z Talonsoftu i Akella ponownie postanowili wpędzić mnie w psychozę na punkcie H_2O. Mieli dla mnie niezależny dodatek do AGE OF SAILS 2, zatytułowany PRIVATEER'S BOUNTY. **Tym razem dali mi możliwość uczestniczenia w zestawie kilkudziesięciu pojedynczych misji oraz w trzech kampaniach na kilku poziomach trudności.** Okres bitew ustalono pomiędzy 1777 a 1820 rokiem, a każdą z potyczek poparto dokładnym historycznym objaśnieniem.

Zanim przeszedłem do załączonych na płycie kampanii, postanowiłem zbadać kilka scenariuszy historycznych (oczywiście autentyki z epoki). Dają one możliwość dowodzenia żaglowcami ówczesnych potęg morskich. Jakże miło zaskoczyła mnie nowa, bardziej przejrzysta budowa interfejsu – wydawanie za jego pomocą rozkazów przychodziło niemalże intuicyjne. Ładnie zaprojektowana i czytelna pomoc (F1) całkowicie rozwiała resztki wątpliwości dotyczących ikon czy sterowania. W części misji scenarzyści wykorzystali kilka nietypowych po-



Każdy statek posiada szereg charakterystycznych parametrów, np. liczbę dział na poszczególnych pokładach

jazdów, np. drewnianą łódź podwodną, balon podgrzewany gorącym powietrzem oraz statek parowy. Poczułem ulgę. Może jednak nie wrócą dawne wodne fobie.

Następnie, rzucony w wir pirackich przygód, postanowiłem odnaleźć legendarny skarb ukryty przez samego Sir Francisa Drake'a (kampania amerykańska). Początkowo szło całkiem nieźle. Dowiedziałem się, że istnieje kilka poziomów doświadczenia załogi, od A (elitarne) do G (szczury lądowe). Poziomy wpływają na inteligencję oraz wydajność podkomendnych podczas napraw ożaglowania, kadłuba czy dział, a tym samym pozwalają dłużej utrzymać statek na powierzchni akwenu. Problemem okazała się słaba pamięć dowodzonych przeze mnie wilków morskich, którzy po chwili zapominali o rozkazie naprawy żagli. Musiałem więc powtarzać rozkaz co jakiś czas, abym w ogóle mógł pływać.

Działa na statku można ładować różnymi odmianami pocisków, przy czym każdy z nich ma inne zastosowania (np. tzw. kule łańcuchowe są idealne przeciwko żaglom i masztom).

Jak w każdej grze strategicznej, tak i tutaj diabeł tkwi w szczegółach. Bardzo funkcjonalnym rozwiązaniem okazało się korzystanie ze skrótów klawiszowych. Pomylenie ikony podczas bitwy morskiej (np. „podnieś żagle bojowe" z „opuść żagle") potrafi negatywnie wpłynąć na dalszy przebieg rozgrywki.

Szczególnie przydatną opcją jest przyspieszanie czasu. Bez niej na wykonanie zwrotu czy dopłynięcie na odległość odpowiednią do oddania salwy burtowej można czekać nawet 10 minut.

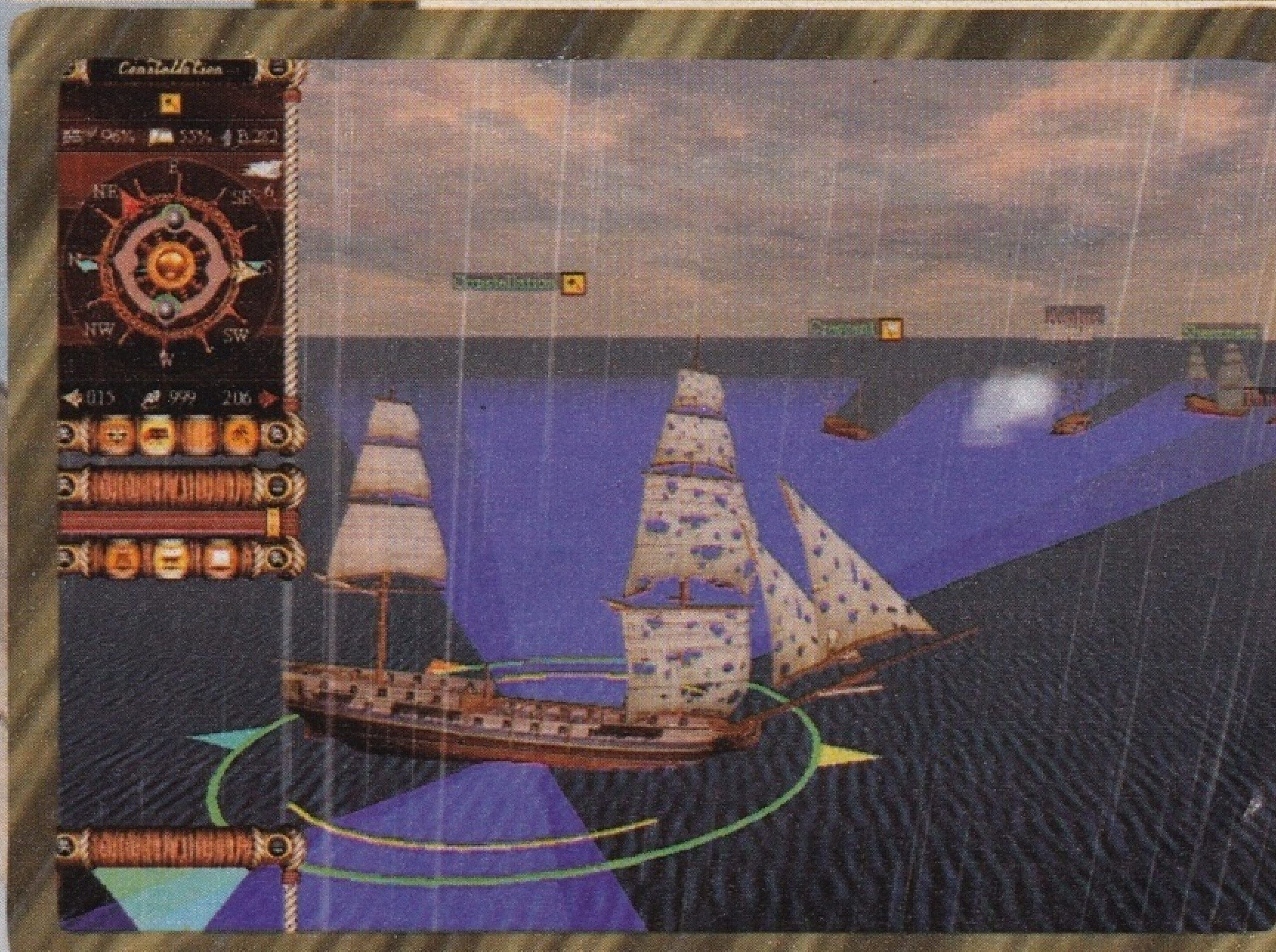
Grafika oparta została na engine STORM i trzeba przyznać, iż cieszy oko swym wyglądem. Wszystkie statki mają dopracowane szczegóły tekstur, porwane żagle wyglądają bardzo realistycznie, a przy zbliżeniu na pokładzie widać biegających marynarzy. **Niestety, w przeciwieństwie do AGE OF SAIL 2, w PRIVATEER'S BOUNTY nie można dowolnie manewrować kamerą.** Tafla wody również jest niedopracowana: gdzie podczas burzy podziały się wielkie morskie bałwany? Na szczęście dobrze odzwierciedlone warunki pogodowe i efekty specjalne są pewnym zadośćuczynieniem za wcześniejsze niedoróbki.

Efekty dźwiękowe wydają się dosyć prawdziwe, a muzyka wpada w ucho. Można było jednak bardziej popracować nad tym elementem rozgrywki tak, aby nie stawał się po pewnym czasie monotonny.

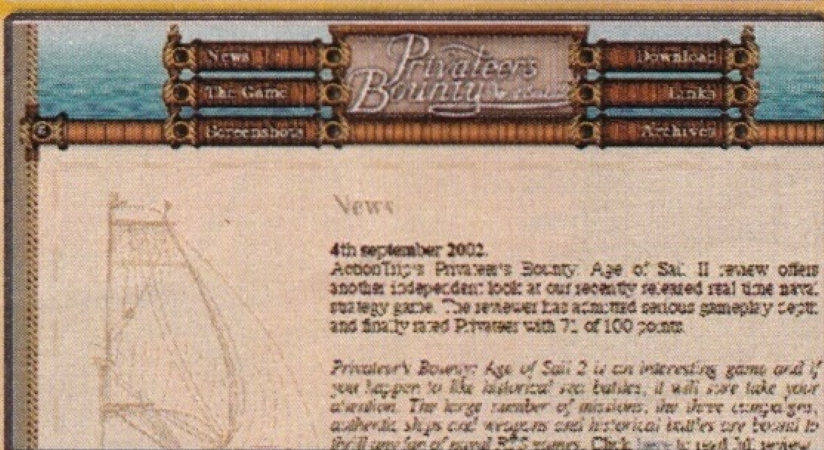
Grę bardzo skrupulatnie przygotowano do opcji wieloosobowej (LAN, Internet). Do jednej bitwy może maksymalnie zasiąść 16 graczy. Przewidziano także edytor istniejących misji oraz tworzenie nowych scenariuszy.

AGE OF SAIL 2: PRIVATEER'S BOUNTY to wyjątkowa pozycja w segmencie strategii historycznych. Jeżeli jesteś starym wilkiem morskim, to szczerze polecam tę świetną grę. Zapewni ci ona dziesiątki godzin dobrej zabawy. Jeśli natomiast wejście na statek powoduje u ciebie zawroty głowy oraz częste wizyty przy relingu w celu opróżnienia zawartości żołądka, to zdecydowanie odradzam. Głównie ze względu na wymóg sporej wiedzy z zakresu żeglugi i strategii prowadzenia bitew. Życzę sprzyjających wiatrów i oby kule wroga omijały twą armadę.


Tak wygląda łódź parowa, ale niech nie zmyli cię jej niewinny wygląd. Nie jest używana do przewozów pasażerskich...


Powyższa jednostka jest już poważnie uszkodzona. Bez głównego masztu szybko padnie łupem wrogiej armady

http://www.akkella.com



Strona jest ciekawa i do tego ładnie pomyślana graficznie. Znajdziesz wybór screenów i newsy, a wszystko w klimacie marynistycznym

Age Of Sail 2: Privateer's Bounty
Akella/ Play It

Ocena: **4+**

Wersja PL	RTS	PC
Multiplayer	Cena: ok.99 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium 266, 64 MB RAM, 16 MB akcelerator graf. 3D		DC
		Xbox
5 Grafika	4+ Dźwięk	4 Frajda

+ Możliwość rozegrania każdego scenariusza na kilka sposobów

− Powtarzanie komendy naprawy żagli, brak pełnej swobody w manewrowaniu kamerą

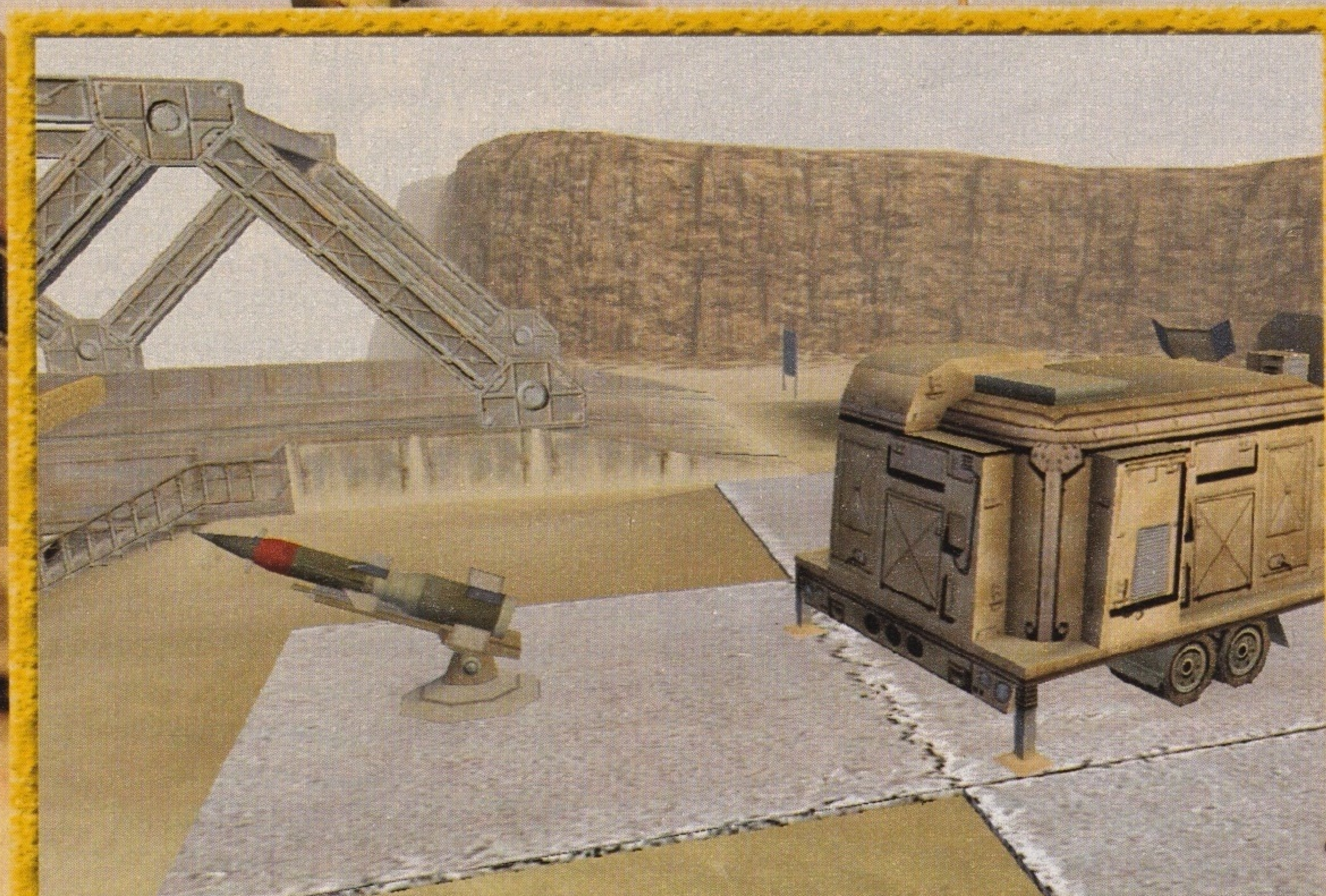
Gra wydaje się dość skomplikowana, ale gdy opanujesz podstawy kierowania statkiem, powinna przypaść ci do gustu

Tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski

Kolejny konflikt zbrojny w zasięgu ręki. Uważaj tylko, bo ostro sypie piachem w oczy



DESERT STORM



Stanowisko wyrzutni rakiet typu ziemia-powietrze. Zanim twoje lotnictwo zaatakuje pozycje wroga, musisz unieszkodliwić wszystkie okoliczne rakiety

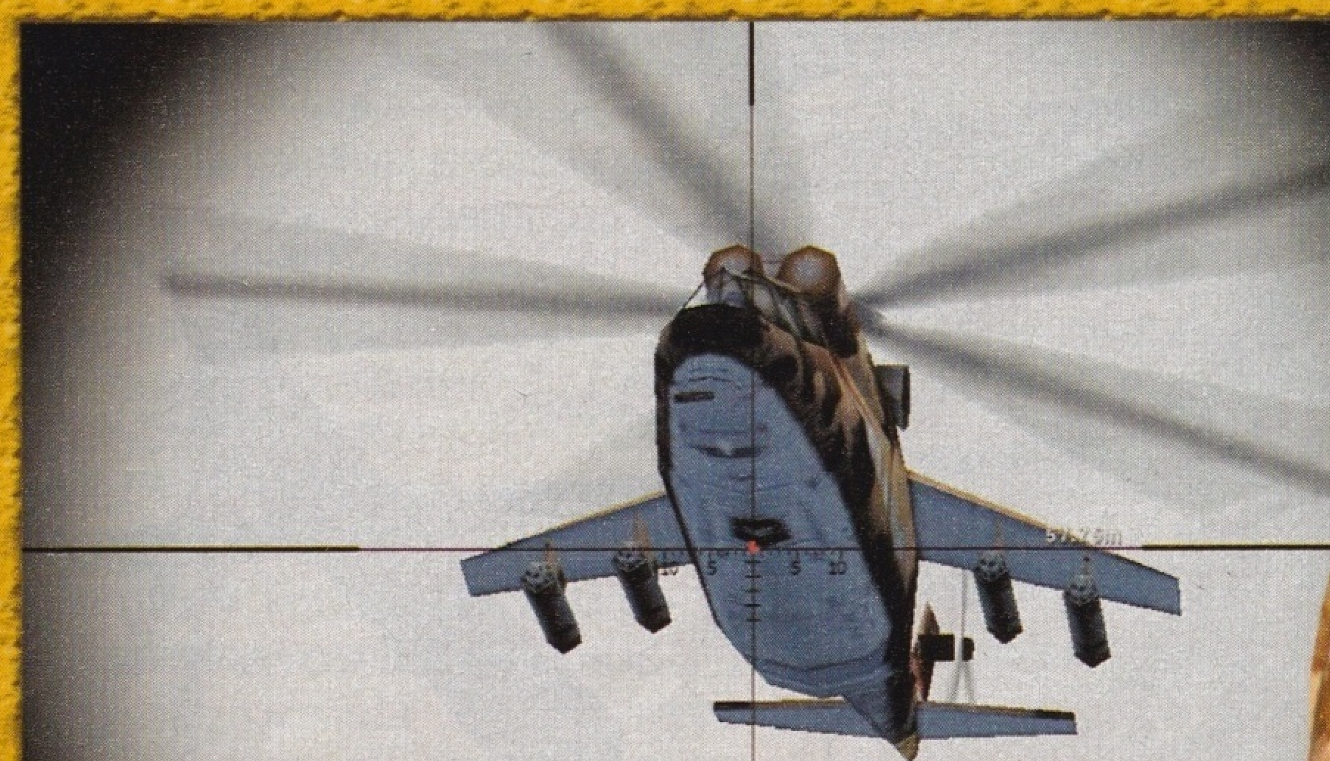
Baaaczność! Firmy SCI i Pivotal Games zafundowały ci małą retrospekcję wydarzeń mających miejsce wśród gorących piasków Bliskiego Wschodu na początku lat 90. **Oto pojawił się CONFLICT: DESERT STORM. Pierwsi zadowoleni żołnierze już wrócili, by podzielić się z tobą swoimi wrażeniami, jak wygląda kuwejcka burza piaskowa czy wschód słońca w Bagdadzie.** Koszt wycieczki nie jest wysoki, więc chyba nie będziesz się zastawiał, czy wziąć w niej udział?! Czeka na ciebie pakiet 12 wojaży wzbogaconych nietuzinkowymi efektami specjalnymi. Twoimi przewodnikami będzie trzech starszych sierżantów: Franks, Booth i Johnson. Wprowadzą cię oni w arkana kunsztu wojennego oraz zapoznają z (nie)możliwościami postaci.

Przed rozpoczęciem rozgrywki zdecydujesz, która formacja jest bliższa twemu sercu – brytyjski SAS czy amerykańska Delta Force.

Żołnierzu! Sztab ONZ i sił sprzymierzonych zadecydował, że będziesz dowodził czteroosobowym oddziałem specjalnym, którego podstawowym zadaniem jest szerzenie dywersji oraz przeprowadzanie operacji wojskowych o kluczowym dla przebiegu wojny znaczeniu. Wszystkie misje będą odbywały się na terenie Kuwejtu i Iraku, w zmiennych warunkach pogodowych. Kampania przewiduje duże zróżnicowanie celów oraz sposobów ukończenia każdej z misji.

Oczekuj ataków zarówno ze strony wrogiej piechoty (najczęściej wyposażonej w tradycyjny AK47, popularnie zwany „kałaszem"), jak również jednostek zmechanizowanych (np. BMP2, T60, T70) oraz śmigłowców bojowych (np. rosyjskie HIND, będące ówcześnie na wyposażeniu armii irackiej).

Niestety, twój wpływ na skład drużyny jest ograniczony (tzn. nie istnieje). Każdy z twych podkomendnych należy do specjalistów w pewnej dziedzinie: Bradley – dowódca oddziału – świetnie posługuje się karabinkami szturmowymi (np. klasyczny M16A z granatnikiem) oraz pistoletami (np. SIG P-228), w tym maszynowymi. Connors jest fachowcem od broni ciężkich (wyrzutnie rakiet, np.



Rosyjskie śmigłowce Hind były standardowym wyposażeniem irackiej armii. Możesz je zdjąć tylko przy pomocy wyrzutni rakiet

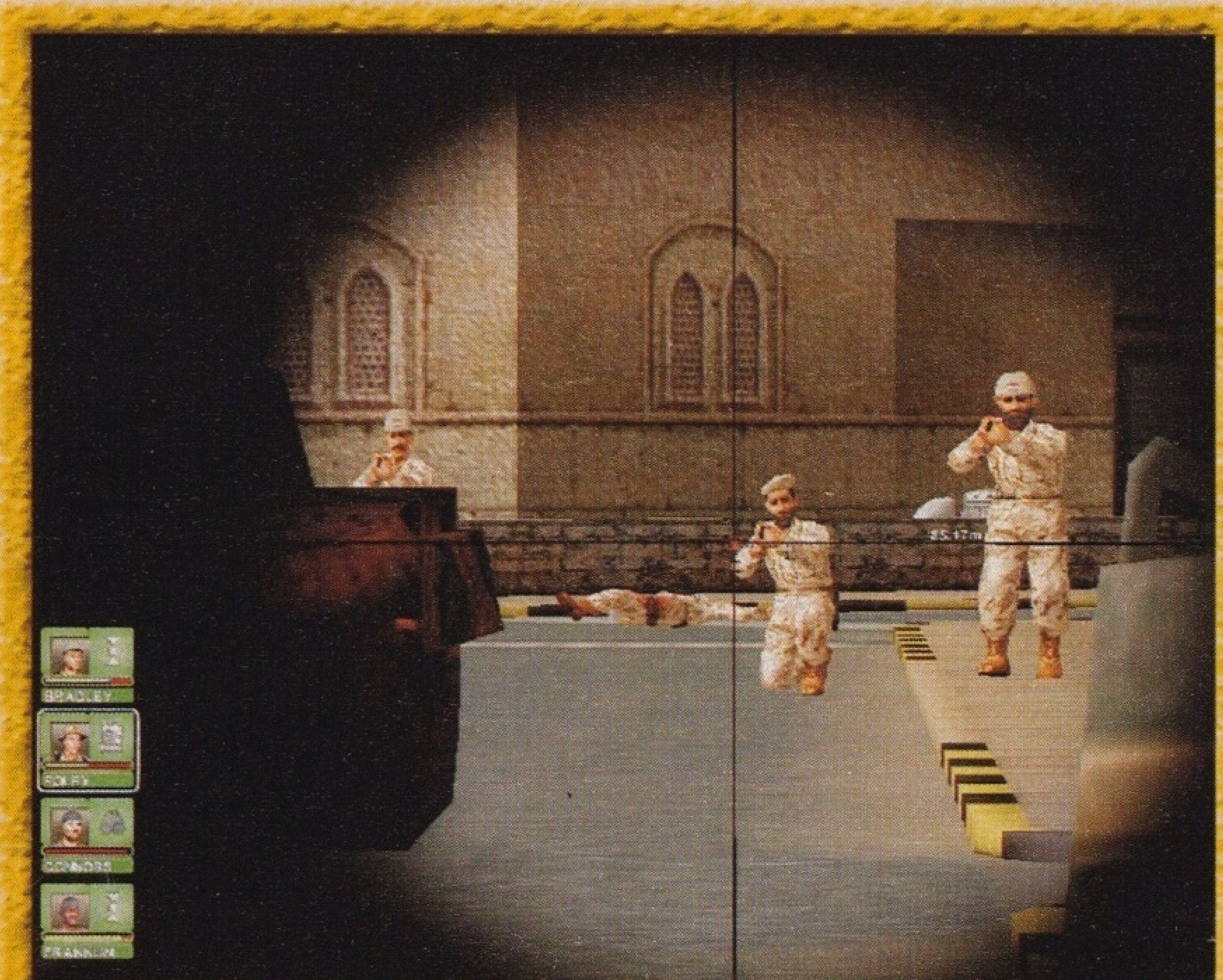
LAW) 66 oraz lekkich karabinów maszynowych (np. M249 SAW). Foley jest dyżurnym drużynowym snajperem (karabinek snajperski np. M82A1 Barrett kal. 50), a Jones odpowiada za materiały wybuchowe (C4 oraz miny przeciwczołgowe) i całkiem nieźle używa MP5. Pozytywne ukończenie większości leveli wymaga właściwego wykorzystania umiejętności poszczególnych postaci.

Oczywiście wszyscy wymienieni komandosi mogą używać każdej znalezionej broni, jednak najskuteczniej posługiwać się będą wyposażeniem, w którym się specjalizują. Warto też dbać o zdrowie weteranów, gdyż dłużej wówczas utrzymują się przy życiu. W razie zgonu jednego z nich dostaniesz na miejsce poległego towarzysza nowego rekruta o tej samej specjalizacji co denat, jednakże bez jakichkolwiek misji bojowych na koncie.

Gra w dużej mierze przypomina GHOST RECON, co chyba można uznać za jej spory atut. Podobnie jak w GR, tak i w „Pustynnej Burzy" twórcy narzucili dużą liniowość scenariusza. Wybory, jakie ci pozostawiono to np., czy przypuścić atak frontalny, czy lepiej uderzyć na wroga od zaplecza.



Zawsze najskuteczniejsza jest broń masowego rażenia. Na załączonym obrazku Connors wykorzystuje wyrzutnię LAW



Każdemu członkowi zespołu powierza się określoną rolę: ja najbardziej lubię trzymać karabinek snajperski

Nad realizmem rozgrywki, oprócz grafików i programistów, czuwał bezpośredni uczestnik konfliktu w Zatoce Perskiej, członek brytyjskich elitarnych oddziałów specjalnych SAS – sierżant Cameron Spence. Jego wkład pracy zaowocował m.in. następującymi efektami: „kopanie" broni palnej, szczególnie łatwo dostrzegalne przy strzelaniu z karabinku snajperskiego czy broni automatycznej; jeżeli twój oddział zgrupował się w jednym miejscu, to w przypadku ataku piechoty może zostać potraktowany wiązką nieprzyjacielskich granatów; jeśli jeden z twoich podkomendnych rzuci granat, to wróg szybko rozbiegnie się, próbując ratować życie; podczas szturmu iraccy żołnierze znajdujący się w awangardzie będą przyjmowali pozycję leżącą, aby ułatwić podążającym za nią kolegom skuteczne strzelanie do twojego oddziału, jednocześnie czyniąc trudniejszym strzelanie do leżących postaci. To tylko kilka z dużo większej liczby przykładów realnych sytuacji, jakie można spotkać w „Pustynnej Burzy". W sprawie AI moje odczucia są mieszane. Nie jestem zachwycony jej poziomem, lecz porównując z innymi grami z tego gatunku, wypada całkiem pozytywnie.

Jeśli chcesz doszukiwać się nowatorskich rozwiązań w „Pustynnej Burzy", to warto wskazać na pewno na system wydawania poleceń członkom zespołu. Osobiście korzystałem tylko z rozkazów „podążaj za mną" oraz „utrzymaj pozycję", lecz system przewiduje również komendy, które pozwalają na szybkie stwarzanie zasadzek czy prowadzenie ognia krzyżowego. Następnym novum jest odtwarzanie scenariuszy z zapisów gry pojedynczej w taki sposób, że mogą uczestniczyć w nich inni gracze. Kolejny przykład to dotychczas rzadko spotykana możliwość wezwania wsparcia artyleryjskiego bądź lotniczego.

Muzyka, dźwięk i atmosfera odgrywają ważną rolę w tej grze, ponieważ pomagają stopniować napięcie. Może nie są tak wciągające jak w MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (szczególnie plaża Omaha), ale potrafią przykuć uwagę oraz podnieść poziom adrenaliny we krwi.

Wady, z jakimi się spotkałem w grze, są trzy:

1. System sterowania postaci – FPP jest słabe, a postać w pozycji leżącej nie może czołgać się w bok. Celownik za bardzo „rzuca" po ekranie monitora.

2. Rozwiązanie śmiertelności postaci – żołnierz nigdy nie umiera, najwyżej traci przytomność (nawet jeśli przyjął strzał z pocisku czołgowego czy wdepnął w pole minowe). Przy uważnej grze i zostawianiu 1-2 członków drużyny w odwodzie pozwala to na 100% nieśmiertelności.

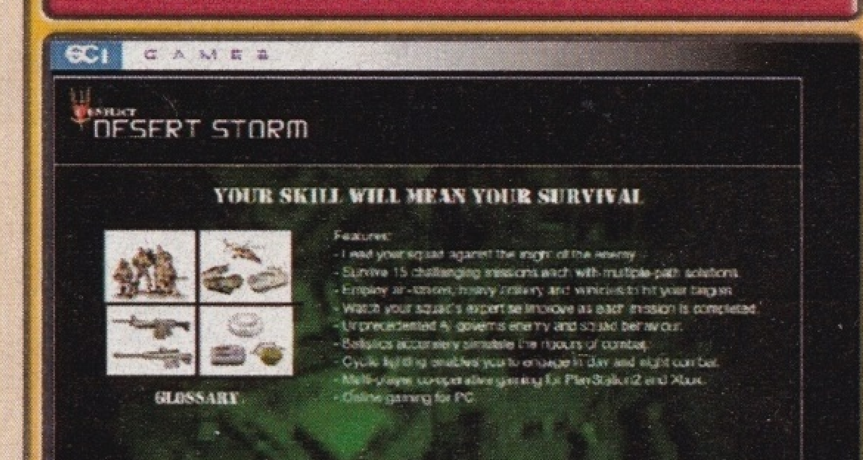
3. Wymagania sprzętowe są trzecią poważną skazą na reputacji CONFLICTA. Grafika w grze została solidnie przygotowana: nic powalającego, ale można w grze dla jednej osoby bardzo płynnie przyciąć kilka scenariuszy. Niestety, trzeba do tego być szczęśliwym posiadaczem GeForca3 z procesorem 1000 Mhz i 256 Mb pamięci. Będzie oczywiście działała przy niższych parametrach sprzętowych, lecz nie oszukuj się – najwięcej przyjemności da ci dopiero w podanej wyżej konfiguracji.

Jeżeli gustujesz w grach typu GHOST RECON czy MEDAL OF HONOR, to CONFLICT: DESERT STORM – PUSTYNNA BURZA powinien ci się spodobać. Sam lubię TPP tego typu, a grając w pierwszy scenariusz, szybko się wciągnąłem. Niestety, okazało się, że przewidziano tylko 12 misji, więc trzy dni po rozpoczęciu kampanii udało mi się ją ukończyć.



Aby ułatwić ci misje, dowództwo wyposaża twoich ludzi w najnowsze zdobycze ówczesnej techniki. W jednym ze scenariuszy ruszysz do boju czołgiem

www.conflict.com/conflictdesertstorm.html



Ładna strona, dużo wiadomości. Możesz obejrzeć screeny, zapoznać się z poszczególnymi jednostkami. Opis wersji na PC, PS2 i Xboxa

Conflict Desert Storm

SCI / LEM

Ocena: **4+**

Wersja PL	taktyczna FPP	PC
Multiplayer	Cena: 99 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium II 450, 128 MB RAM, 32 MB akcelerator 3D		DC
		Xbox

4+ Grafika	5 Dźwięk	4+ Frajda

(+) Dźwięki są bardzo sugestywne i realistyczne; duża dynamika jak na TPP

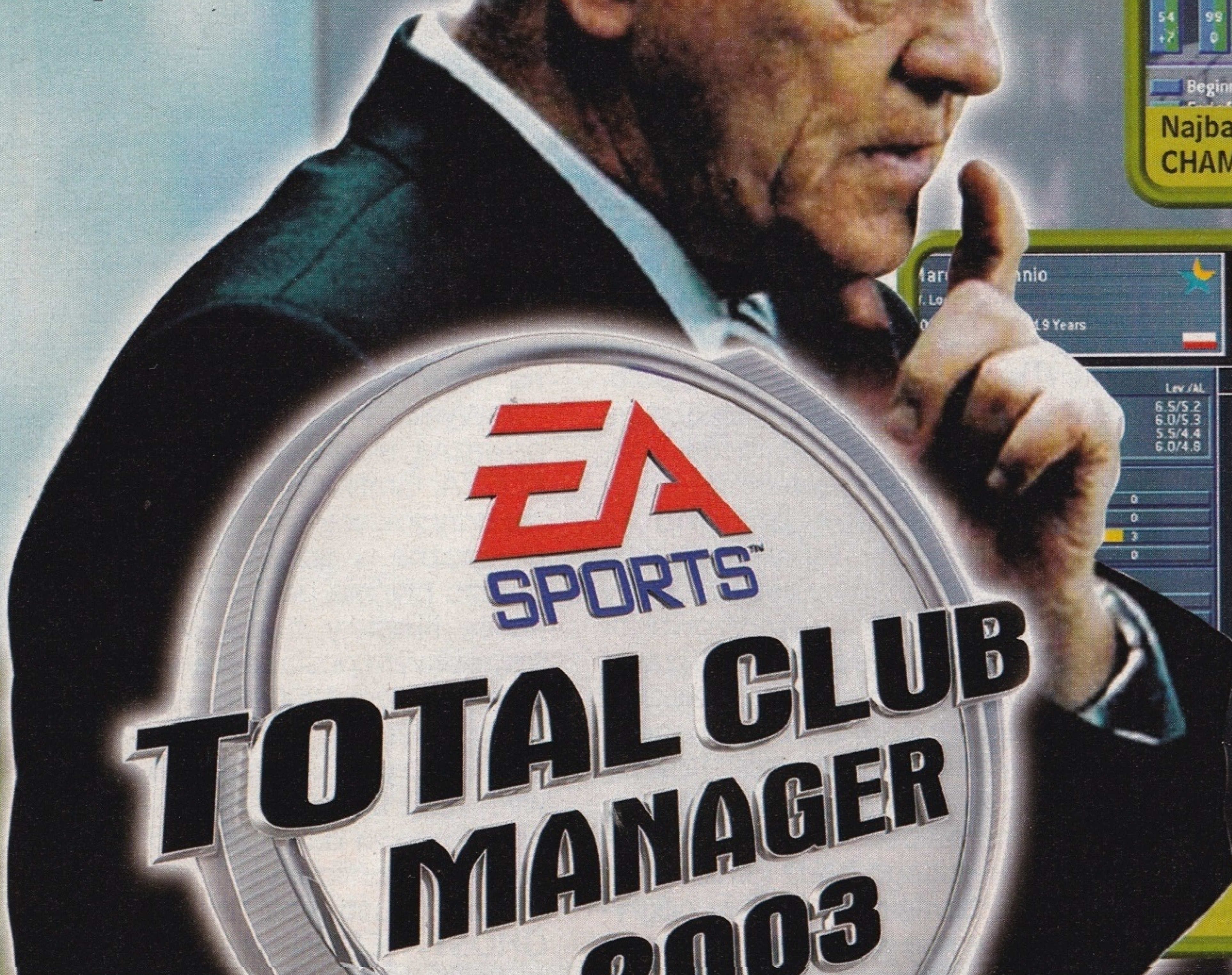
(−) Misje trochę za szybko się kończą, momentami grze brakuje realizmu

Pustynna Burza to gra, która naprawdę może się podobać. Szkoda tylko, że po trzech dnaich było już po zawodach...

Tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski

Sytuacja na rynku managerów piłkarskich ostatnio się nieco ożywiła. Przyszła kolej na uderzenie ze strony EA Sports!


Najbardziej zaawansowany tryb treningowy jaki było mi dane dotąd podziwiać. Nawet CHAMPIONSHIP MANAGER nie miał tylu opcji i ustawień jakie są w TCM 2003...



Ach te tabelki... lubisz je, prawda? Są ich tu setki!



Telewizyjne relacje, ożywiają znacznie grę. Prześledź dokładnie jak radzą sobie twoi zawodnicy!

Total Club Manager 2003

Zarządzanie klubem nigdy nie było tak interaktywne jak właśnie w TCM 2003. Najnowszy wytwór stajni EA Sports ma wszelkie predyspozycje na przejęcie koszulki lidera od znakomitego CHAMPIONSHIP MANAGER. Czy jednak jest to konieczne? Obie gry są doskonałe, a biorąc pod uwagę posuchę na rynku, jedynie sentyment do danego tytułu zadecyduje o przewadze.

Jeśli zawsze chciałeś zarządzać klubem piłkarskim „po swojemu," to właśnie nadeszła długo oczekiwana chwila. TCM 2003 daje ci możliwość wyboru drużyny z jednej z takich lig jak choćby angielska Premiership, francuska LFP i niemiecka Bundesliga. Masz możliwość zgarnięcia najlepszych zawodników spośród 45.000 (!!!) dostępnych jak i trenowania młodych talentów tylko po to, aby stworzyć najwspanialszą drużynę marzeń i wygrać wraz z nią, wszystko co jest możliwe do wygrania. Wszelkie dane, statystyki i tabele obejmują sezony piłkarskie z sezonem 2002/2003 włącznie.

W TCM 2003 wcielasz się zarówno w rolę managera swojego klubu jak i samego trenera. Twoim zadaniem jest występowanie na oficjalnych konferencjach prasowych jak i trenowanie całej drużyny. Musisz też zbierać cotygodniowe informacje z piłkarskiego świata, analizować dane jak i trenować poszczególnych zawodników w celu podniesienia ich kondycji. Zarządzasz finansami, stadionem jak i całą kadrą. Taka podwójna rola managera i trenera jest dużo ciekawsza niż zwykłe siedzenie na stołku i przerzucanie papierków.

Gra imponuje ogromem opcji taktycznych. Oprócz ogólnych ustawień drużyny, możesz zarządzać indywidualnymi parametrami poszczególnych podopiecznych i trenować je do osiągnięcia wymaganego pułapu. Rynek transferowy również nie należy do małych. Liczba zawodników do kupienia jest zacna, a nabycie prawdziwej gwiazdy to nie lada gratka. Pamiętaj też, że sukces finansowy zależy też od stanu wizualnego i technicznego stadionu klubowego. Reklamy, budki z fast-foodami i przejrzyste rozmieszczenie kas to elementy sukcesu. Z ciekawych dodatków należy wspomnieć o możliwości rozstawienia po całym świecie akademii piłkarskich, trenujących młode gwiazdy. Już po kilku sezonach, wytrenowanych zawodników możesz sprawdzić w szeregach swojej drużyny

Doskonałym uzupełnieniem „ślęczenia" przed monitorem jest możliwość prześledzenia zmagań twoich podopiecznych na żywo, dzięki trójwymiarowym relacjom. Oparte są one na engine zapożyczonym od samej FIFA! Czujesz się wtedy niczym prawdziwy trener siedzący na ławce, wraz z graczami rezerwowymi. Mało tego, możesz wydawać polecenia swoim piłkarzom, krzycząc odpowiednie komendy nakłaniające zawodnika lub całą drużynę do ataku, obrony czy też podania. Twoje wrzaski nie są ignorowane. Wpływa to na morale drużyny, styl ich gry i zachowania poszczególnych piłkarzy.

TOTAL CLUB MANAGER to obecnie, prawdopodobnie najbardziej dokładny i zaawansowany manager piłkarski na rynku. Ulubiony sport Anglików stworzony został przez oddział EA Sports UK, dzięki czemu wzięli się za niego ludzie, którzy na tym sporcie znają się najlepiej. Dokonała zabawa, długie tygodnie spędzone przy ekranie i wiele, wiele satysfakcji. To jest właśnie TCM, a CHAMPIONSHIP MANAGER niech się boi! Jaka będzie odpowiedź ludzi z EIDOS? Zobaczymy już niedługo.



Akcje możesz podziwiać z kilku ustawień kamery. Nie musisz wszystkiego dokładnie analizować, ale wszystko to przydaje ci się w szczegółowej ocenie zawodników

http://www.totalclubmanager.com



Znakomita strona. Podobnie jak i sama gra, witryna wyposażona jest w całą masę informacji, tabelek i artykułów piłkarskich

Total Club Manager 2003
EA Sports / Cenega

Ocena **5+**

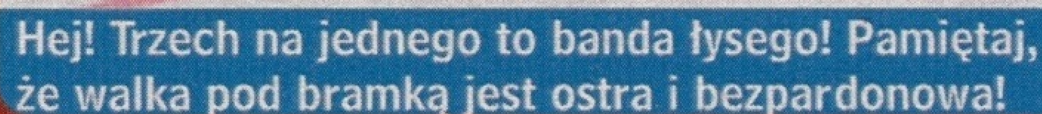
Wersja PL	Sportowa	PC
Multiplayer	Cena: 129 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium III 733 MHz, 128 MB RAM, 400MB HDD		DC
		Xbox
6 Grafika	5 Dźwięk	5- Frajda

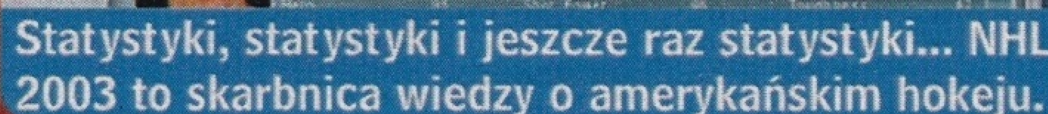
+ Znakomita obsługa programu, otoczka godna profesjonalnej produkcji piłkarskiej

− Muzyka jest zbyt dynamiczna jak na taką grę. Jest opcja wstawienia własnych plików MP3!

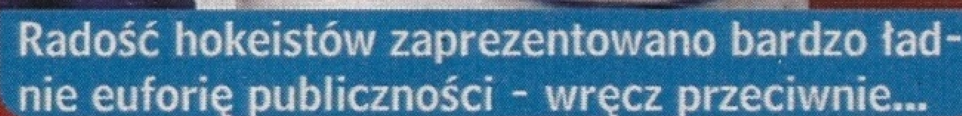
TOTAL CLUB MANAGER jest znakomitą propozycją dla wszystkich fanatyków managerów piłkarskich (i tylko dla nich :)

Tekst: Michał „Krooger" Cichy


Hej! Trzech na jednego to banda łysego! Pamiętaj, że walka pod bramką jest ostra i bezpardonowa!


Statystyki, statystyki i jeszcze raz statystyki... NHL 2003 to skarbnica wiedzy o amerykańskim hokeju.




Radość hokeistów zaprezentowano bardzo ładnie euforię publiczności - wręcz przeciwnie...

Tak naprawdę, to nie wiem dlaczego piszę recenzję NHL 2003. Może po prostu poczekam chwilkę na NHL 2004!?

Co się tyczy serii gier wydawanych przez EA Sports i corocznie odgrzewanych kotletów z numerem roku w tytule, to na ten temat mam już wyrobione zdanie. Powiem szczerze, że to wszystko zaczyna mnie już lekko męczyć! Może stworzymy w CLICK! specjalną rubrykę z grami tego typu i będziemy tylko zaznaczali co zmieniło się odnośnie poprzednich wersji, a nie marnowali całą stronę na recenzję. Podamy na jednej stronie listę gier z cyferkami, np. 2004 i przy każdej z nich napiszemy, że poprawiono grafikę, podciągnięto stopień trudności, dodano tryb gry przez Internet, etc. Szybko sprawnie i bez zbędnych wywodów. To może później... teraz muszę, niestety, zmarnować stronę papieru i jedno biedne drzewo, tylko z tego powodu, że panowie z EA Sports siedzą na grubej kasie i nie chce im się wymyślać niczego świeżego i twórczego. Jest tyle dyscyplin sportowych na świecie, a oni cały czas klepią te same gatunki.

Graficzny facelifting NHL, nie ograniczył się wyłącznie do dopieszczenia tafli i modeli hokeistów. Już na samym początku widać, że rozdzielczość menu została podciągnięta do 800x600, dzięki czemu nie trzeba przerzucać dziesiątek ekranów, żeby rozpocząć właściwy mecz. Większość opcji i ustawień przedmeczowych posegregowana jest na dwóch ekranach i tylko tyle dzieli cię od sędziowskiego gwizdka. Do wyboru są standardowe tryby: Exhibition, Franchise, Playoffs i International Tournament, nad którymi nie mam zamiaru się zbędnie rozwodzić. Rozdzielczość w grze można ustawić nawet na 1600x1200, ale do sprawnej gry potrzebny jest naprawdę mocny komputer. Gra oferuje też sporo ustawień kamery i każdy powinien znaleźć tutaj coś dla siebie. Ja jednak ustawiłem taki kąt, który nie zmuszały mnie do oglądania tragicznie odwzorowanej publiczności, przypominającej świeżo przejechany walcem kolorowy asfalt – tragedia.

W grze, masz możliwość wybrania jednej z trzydziestu drużyn NHL, czterech drużyn All-Stars i dwudziestu kadr narodowych. W samym sterowaniu nie zmieniono zbyt wiele. Nadal do gry służy kilka podstawowych klawiszy odpowiedzialnych za strzał, podanie, zmianę zawodnika, obronę, bodiczek, zmianę linii, zmianę bramkarza i nastawienie do gry zawodników (obrona lub atak). To prawie wszystko co potrzebne jest do sprawnego rozgrywania meczy. Co jeszcze? Jest w NHL 2003 pewna nowość, która przykuła mnie do monitora na dłuższą chwilę. Po solidnej dawce strzałów na bramkę przeciwnika, możesz naładować swojemu zawodnikowi specjalny pasek, dzięki któremu możliwy będzie do wykonania tzw. „breakaway". Gdy zawodnik odpowiednio się napakuje, dzięki specjalnej kombinacji klawiszy, w trakcie ataku, akcja zwolni i niczym w „Matrix", kamera przełączy się by bardziej efektownie pokazać akcję, a ty swobodnie będziesz mógł oddać strzał. Efekt porównywalny jest też z „bullet time" znanym z MAX PAYNE. Podczas „breakaway" łatwo zmylić bramkarza i dokładnie wycelować strzał. Da się też wtedy zauważyć jak bramkarz reaguje na „zwody" napastnika.

NHL 2003 to dobra gra, o ile nie masz żadnej poprzedniej edycji. Rozbudowana gra sieciowa przez Internet na serwerach EA Sports Online nie jest jeszcze dostępna, ale sądząc po stanie polskich łączy, pozwolą sobie na nią tylko wybrani. To nie jest argument przemawiający za kupnem gry. Jesteś fanem lub nie masz żadnej NHL? Kupuj. W innym przypadku omijaj ten tytuł z daleka!

http://www.nhl2003.com

Strona z podstawowymi informacjami o grze. Do ściągnięcia jest demo (również u nas na CLICK! CD), tapety i inne tego typu „bajery"

NHL 2003 — EA Sports / Cenega — Ocena: **4-**

Wersja PL	Sportowa	PC
Multiplayer	Cena: 129 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium III 733 MHz, 128 MB RAM, 400 MB HDD		DC
		Xbox
5- Grafika	4- Dźwięk	4+ Frajda

Papa Roach gra dobre podkłady muzyczne :)

Jimmy Eat World gra beznadziejne podkłady muzyczne :(

Seria NHL nie cieszy już tak jak kiedyś. To zwykły, przypalony już nieco, odgrzewany kilka razy... kotlet... Tak, NHL to kotlet!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Dino Island

Zawsze chciałeś być dyrektorem ogrodu zoologicznego, prawda?

Jeśli to prawda, to jest to co najmniej dziwne... wiem. Powinieneś z kimś o tym koniecznie porozmawiać... Mimo wszystko, jeśli choć przez chwilę chciałeś sprawdzić, czym pachnie praca w ZOO, to masz ku temu doskonałą okazję. Twoim zadaniem będzie stworzenie w pełni funkcjonalnego... parku jurajskiego! Nie jest to może kompleks w San Diego, australijskie safari czy też choćby wrocławskie ZOO, ale zapewniam, że zasada działania jest podobna.

W grze o parku pełnym dinozaurów nie znajdziesz niestety kinowego scenariusza z „Jurassic Park". Dinozaury nie opanują twojego ZOO, a ty nie musisz przed nimi uciekać. Jedyne, co musisz, to powiększyć sumę na koncie bankowym i usatysfakcjonować klientów – za wszelką cenę! DINO ISLAND nie jest zwykłym ogrodem zoologicznym, ale bardzo rozbudowanym terenem rozrywki. Oczywiście główną, ale nie jedyną, atrakcję stanowią same dinusie!

Do wyboru masz dwa tryby – KAMPANIĘ i SWOBODNĄ GRĘ. Gra podzielona została na poszczególne misje, w których musisz wypełnić kolejne zadania – zarobić określoną sumkę pieniędzy czy też wyhodować rzadko spotykany gatunek dino. Pierwsze zadania to swego rodzaju wstęp do zabawy, który bez pośpiechu wprowadza cię na głębokie wody. Tryb swobodnej gry to, jak sama nazwa wskazuje, raj dla graczy ze sporymi zasobami czasowymi. Ogromny park rozrywki budować można w nieskończoność, nieustannie coś poprawiając i hodując. Wiem coś o tym i powiem, że to wcale szybko się nie nudzi!



Komiksowa grafika nie jest może zbytnio dopracowana, ale sprawia bardzo pozytywne wrażenie

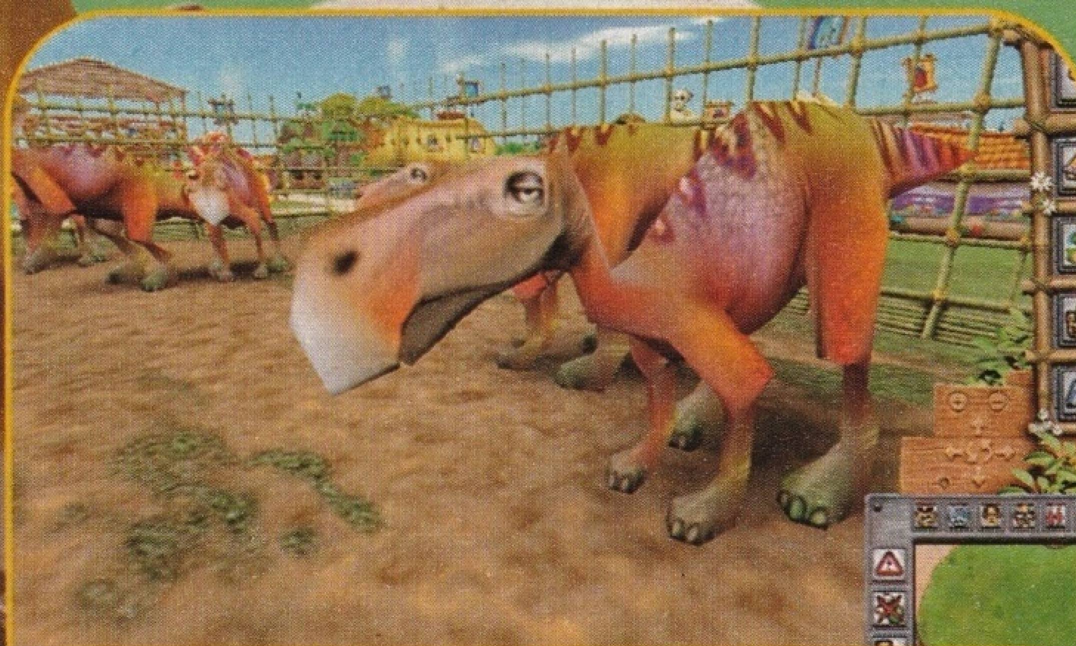
Zagospodarowanie terenu wydaje się banalne. Nie jest to jednak wadą programu. Wybierasz budowlę, klikasz na odpowiednie miejsce i to wszystko. Domek gotowy. Wystarczy wskazać kilka dodatkowych parametrów i oto cała filozofia. Pamiętaj jednak, że twoje ZOO to przede wszystkim miejsce dla turystów. Musisz zapewnić im odpowiednią rozrywkę i wygody. Sklepy z pamiątkami, kolejki górskie, domy strachów czy też parada dinozaurów to nie wszystko! Same gady można kupować już na początku gry. Możesz też oczywiście wyhodować zupełnie nowe gatunki, bawiąc się DNA w celu uzyskania odpowiedniego zestawu cech czy choćby kolorów zwierzaczków. Każdy z twoich podopiecznych ma niepowtarzalne walory, niektóre dino są wegetarianami, inne to drapieżniki i wtedy lepiej nie łączyć ich ze spokojnymi z natury osobnikami. Taka różnorodność kreacyjna świadczy o grywalności produktu.

Graficznie wszystko wygląda bardzo ładnie. Pomimo szczegółowej grafiki 3D wszystko rusza się bardzo płynnie. Budujesz nowe atrakcje, kupujesz dinozaury, ludzie przychodzą do parku, a grafika ani na chwilę nie zwalnia. Doskonałym pomysłem okazało się też zastosowanie komiksowego stylu – wszystko zdaje się bardzo sympatyczne, dzięki czemu gra nie nudzi się po chwili. Muzyka również jest cukierkowa, co dopełnia całości. Generalnie, można narzekać tylko na uciążliwą kakofonię dźwięków. Wszystko miesza się czasami w jeden harmider – odgłosy otoczenia, turyści i zwiedzający, dinozaury, atrakcje... można dostać fioła.

DINO ISLAND to doskonała zabawa, przede wszystkim dla młodszych graczy. Komiksowa oprawa graficzna, luźne podejście do tematu i swego rodzaju wstęp do prawdziwych tytułów strategicznych czy Simów czyni z tego produktu obowiązkową pozycje dla każdego rodzica... kupującego dziecku grę komputerową.



Atrakcje, jakie możesz ustawić w parku, są bardzo różnorodne. Grając, nie powinieneś się nudzić...



Klonowanie dinozaurów to świetna zabawa. Ten wygląda na bardzo tęczowego i... niezadowolonego

http://www.montecristogames.com



Fajna strona z informacjami na temat wszystkich gier wydawanych przez MonteCristo. Sporo wiadomości i materiałów zdjęciowych

Dino Island

MonteCristo Games / Cenega

Ocena: **4-**

Wersja PL	Strategia	PC
Multiplayer	Cena: 79 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 400 MB HDD		DC
		Xbox
4+ Grafika	4 Dźwięk	4 Frajda

👍 Kreskówkowy klimat, luźne podejście do tematu, intuicyjne sterowanie i miny dinozaurów

👎 Muzyka czasami potrafi drażnić, a nad grafiką można było popracować nieco dłużej...

DINO ISLAND to doskonała zabawa dla wszystkich fanów symulacji parku rozrywki. Lubisz budować i opiekować się zwierzaczkami?

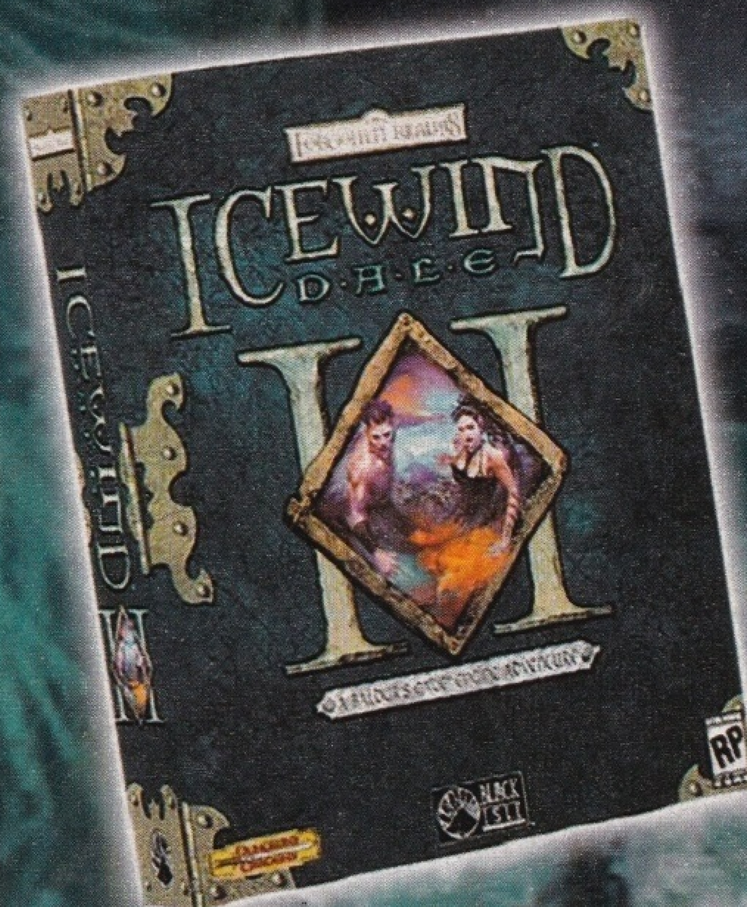
Tekst: Michał „Krooger" Cichy

KONKURS

FORGOTTEN REALMS

ICEWIND DALE







Wygraj jedną z 25 gier

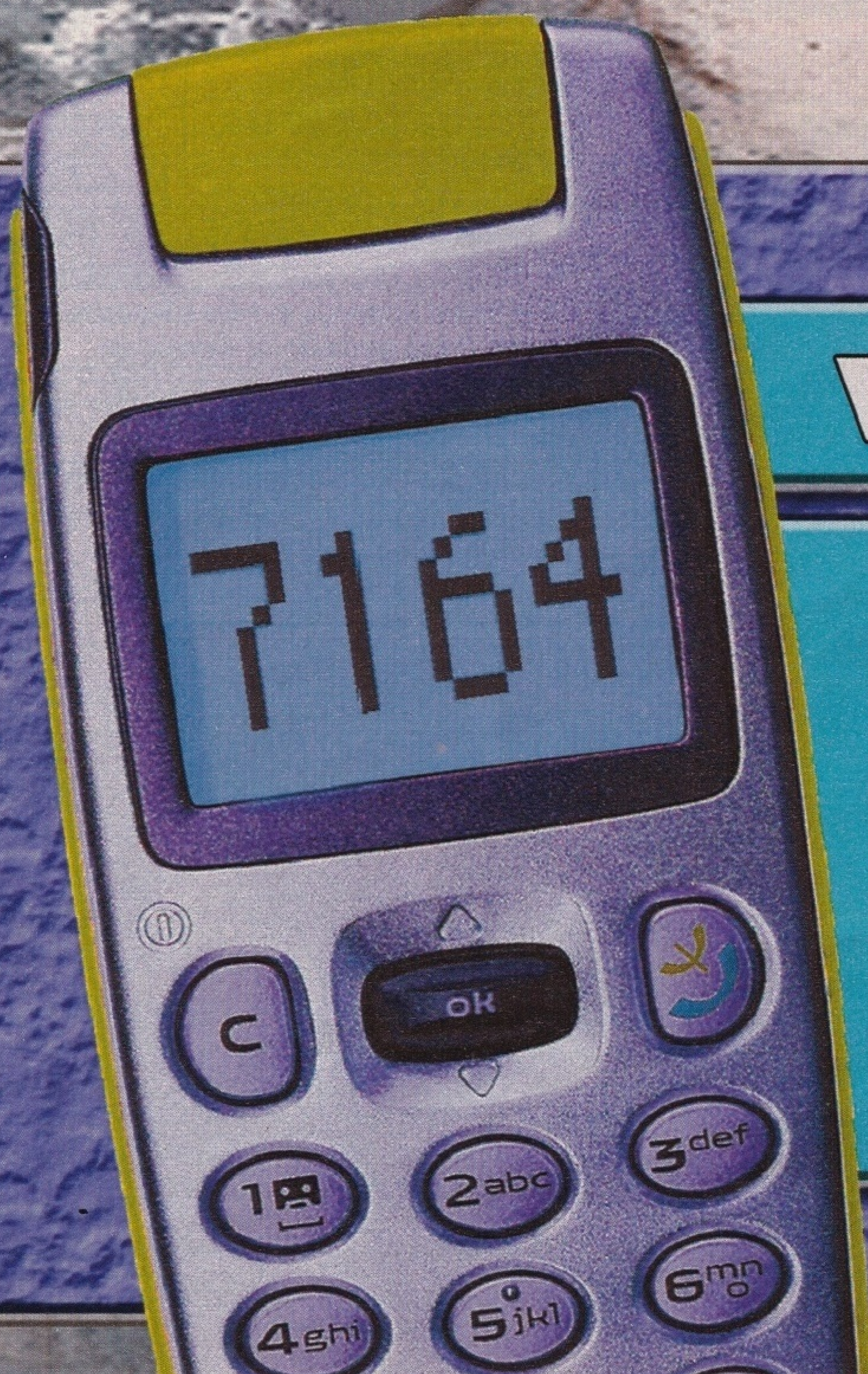
Icewind Dale II

A oto pytanie konkursowe:

Jak nazywał się dodatek do gry Icewind Dale?

A) Heart of Darkness
B) Heart of Winter
C) Winter in the Heart
D) Throne of Winter

Jeśli znasz prawidłową odpowiedź, jesteś już tylko o krok od szansy na wygraną!



WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!



Aby wziąć udział w naszym konkursie, wybierz prawidłową odpowiedź i wyślij SMS'a.

KONKURSOWY NUMER SMS

7164

Koszt wysłania wiadomości wynosi tylko 1,22 zł (z VAT), usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych (Era, Idea, Plus GSM).

JAK WYSŁAĆ ODPOWIEDŹ?

1. Wybierz odpowiedź (a, b, c lub d).
2. Na podany obok numer wyślij wiadomość:

CL.IW.#

gdzie zamiast # wpisz a, b, c lub d.

3. Na odpowiedzi czekamy do **31 października**.
4. O wygranej zostaniesz powiadomiony telefonicznie lub poprzez SMS.

W losowaniu nagród biorą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia wysyłane SMS'em o treści zgodnej z podanym wzorem. W treść wiadomości nie wpisujcie żadnych innych danych. Nie ma ograniczenia liczby SMS'ów od jednego uczestnika.

ZORRO

Jedna z najlepszych wiadomości ostatnich miesięcy brzmiała: firma Cryo nie żyje!!!

Postać towarzysza Zorro – hiszpańskiego rewolucjonisty w masce, stającego w obronie meksykańskich chłopów, pamiętam z lat wczesno dziecięcych. Serial telewizyjny „Zorro" święcił wtedy triumfy. Wszyscy z napięciem obserwowali, jak bohater w masce (kiedy ją zdjął, wyglądał jak francuski kelner) wycina coraz to nowe litery Z na majtach grubego sierżanta Garcii. Bohater ten jednak nie miał szczęścia do gier komputerowych. Najpierw powstała co prawda niezła przygodówka na Atari i Spectrum, ale platformowa MASK OF ZORRO na PC była już zupełną klęską. Teraz niesławną tradycję klęski udało się kontynuować firmom Cryo i In Utero.

Zacznijmy od instalacji. Po pierwsze, ZORRO ma tendencję do zawieszania komputera „na twardo" (sprawdzone na trzech maszynach), po drugie, gra nie działa, jeśli w opcjach nie wybierzesz rodzaju sterowania (bo autorzy nie przewidzieli czegoś takiego jak standardowe sterowanie). Po trzecie, program nie chce działać w multitaskingu.

Po zainstalowaniu możesz obejrzeć przeciętny filmik pokazujący niedolę meksykańskich wieśniaków oraz przedstawiający szlachetnego don Diego i jego rodzinę. Potem twój bohater pojawia się we wrogim forcie i rozpoczyna naparzankę z wrednymi typkami w wojskowych mundurach. Oczywiście sterowanie postacią w żaden sposób nie odpowiada temu, co podano w instrukcji. Próbowaliśmy toczyć pierwszą walkę we trzech i mimo najszczerszych chęci nie udało nam się znaleźć klawisza na klawiaturze, który odpowiadałby za opcje bitewne. Podobno Zorro może uczyć się różnych nowych sztychów, ale kontrolowany przez nas, nauczył się jedynie padać na glebę i umierać. Mimo uporczywego stukania w klawisze klawiatury i wygibasów myszą, Zorro działał sobie, a my sobie. Udało nam się jednak osiągnąć jeden wiekopomny sukces! Oto nauczyliśmy się gwizdnięciem przyzywać strażnika (w zasadzie powinien zjawiać się koń, ale też dobrze, bo przynajmniej akcja ruszyła się co nieco do przodu), który następnie podbiegał i nas zabijał. Fajna zabawa, tylko szkoda, że taka krótka! Za to strażnik dysponował czymś w rodzaju czerwonego miecza świetlnego i podobno był dalekim kuzynem lorda Vadera. Natomiast zmuszenie do współpracy obrotowej kamery niestety nie powiodło się. Kamera, tak jak i sam bohater w masce, wyraźnie przejawiała tendencje do podejmowania własnych działań i lekceważenia jakichkolwiek poleceń.

Generalnie THE SHADOW OF ZORRO jest kolejnym przykładem na to, że wraz z upadkiem firmy Cryo rynek pozbył się autorów gier, których można nazwać jedynie dyletantami i nieudacznikami. Oby tak sympatyczny koniec spotkał wszystkich, którzy „zlewanie" graczy uznali za sposób na życie.

Kanciasty Zorro otoczony prymitywnymi teksturami próbuje wyśledzić pana o imieniu Pixel Pixeloza

Kiedy Zorro zagwiżdże na palcach, to mu szybciutko stanie konik, a wtedy może nawet postrzelać se z bata

Wbrew pozorom Zorro nie jest kulawym garbusem, ale typem supermacho!

http://zorro.cryogame.com

Najpierw kilka minut czekania, zanim strona się załaduje. A potem można ją już szybko wyłączyć, żeby nie psuć sobie gustu

The Shadow of Zorro		Ocena
Cryo / Cenega		1+
Wersja PL	Zręcznościowa	PC
Multiplayer	Cena: 79 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D		DC
		Xbox
3+ Grafika	3 Dźwięk	1 Frajda

(+) Minimalna instalacja to tylko kilkadziesiąt mega, a gra sprawnie się deinstaluje

(–) Kłopoty techniczne, fatalne sterowanie postacią, przestarzała grafika

Sformułowanie totalna porażka pasuje do tej gry jak ulał. Nie dziwimy się więc, że firma Cryo właśnie upadła

Tekst: Jacek „Rondell" Piekara

PROMOCJA

programy muzyczne





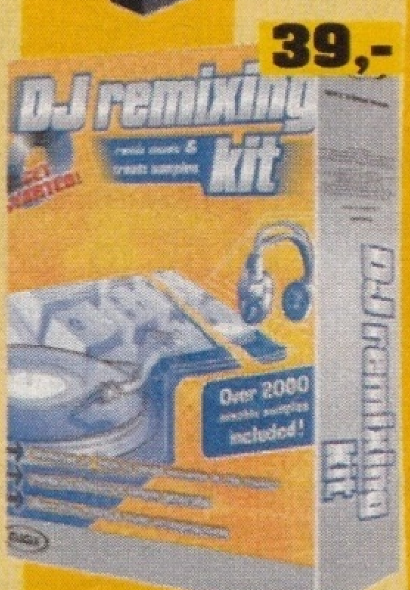
Trzecie oko i te antenki, co to jest?

Pełna wersja gry ALIEN PARANOJA GRATIS do każdego zamówienia*

*oferta nie dotyczy zamówień na bezpłatne katalogi
*oferta aktualna do wyczerpania puli egzemplarzy promocyjnych



magix HIP HOP maker – Idealne narzędzie dla Hip Hopa, a najfajniejszy jest scratchbox!



magix DJ Remixing Kit – 3 w 1, program do miksowania RemixR, Music Maker i zestaw sampli 3CD



Play R XXL – Sprawdź się jako DJ. Odtwarzaj nagrania z dwóch źródeł i miksuj je ze sobą



magix video maker deluxe – Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box - słowem studio wideo na maksa



magix music maker g5 deluxe 4CD – Jeden z najbardziej udanych programów dla twórców nowoczesnej muzyki, 3CD i symboliczna cena



magix Music Tool Kit – Studio muzyczne szczególnie polecamy dla posiadaczy midi



magix techno maker – Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!



magix pc cleaning lab – M.in: odszumianie, eliminację trzasków, wycinanie wokalu (karaoke)



magix piano & keyboard workshop – Nauka gry na pianinie i syntezatorze



magix mp3 maker gold



magix soundpool 3 – 5CD z samplami: classical instr, mixed drum loops, one shots, cool vocals, special effects



magix soundpool 4 – 5CD z samplami: big beat, dance elctro, disco house, hiphop, techno trance



magix soundpool 5 – 5CD z samplami: strictly 80, disco house, hiphop, techno trance, pop/rock 2001



magix soundpool 6 – 5CD z samplami: 2step, rythm & blues, latin & salsa, dance, nu crossover

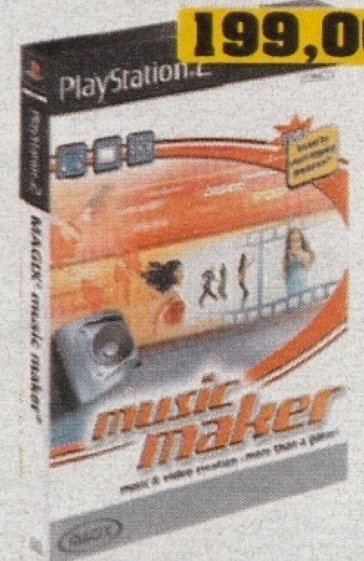
dźwięk - loopy

amunicja do programów muzycznych

ambient dub 25
dance 25
future wave 25
hard house electro 25
klimatyczne brzmienia 25
techno power 25
hip hop 1 25
hip hop 2 25
hip hop 1&2 39
hip hop 3 25
minimal techno trance 25
music party system 1 25
music party system 2 25
zakręcone rytmy i tapety muzyczne 25
midi power 14,99

promocja! Wybierz 4 zestawy sam zapłać tylko za 3! mało? Więc zapominamy o kosztach przesyłki! teraz OK.?

199,00



magix music maker – rewelacyjny program do tworzenia muzyki na konsoli PlayStation 2. Sample w zestawie

Tylko teraz pełna wersja gry Alien Paranoja GRATIS!! **

*oferta aktualna do ukazania się kolejnego naszego ogłoszenia w Click**
gra dołączana do każdego zamówienia na dowolny program

COŚ DLA CIAŁA

Age of empire collectors edition 159,9
Age of Wonders 45,9
Age of Wonders II nowość 64,9
Agent gliniarz 24,9
Airport 42,9
Alien paranoja 33,9
Arcanum 89,9
Black & White: Creatures Islands nowość 76,9
Bowling (kręgle) nowość 19,9
Capitalism 2 94,9
Close combat invasion normandy 42,9
Colobot 24,9
Comar barbarian 48,9
Combat Mission Gold nowość 76,9
Commanche 4 98,9
Command & conquer renegade 119
Crazy Taxi nowość 94,9
Defender of the crown 18,9
Delta Force: Task Force Dagger nowość 76,9
Diablo BattleChest 99
Disciples II: Mroczne Proroctwo 94,9
Dracula 2 47,9
Duke Nukem forever 94,9
Duke Nukem Manhattan Project stara cena: 79 74,9
Dungeon Siege stara cena:179 169,9
Fallout 2 19,9
Flying Heroes 19,9
Frontline attack - war over europe nowość 69
Głupki z kosmosu 29,9
Gorasul 28,9
Gothic 92,9
Gry karciane 1 25
Gry Karciane 1&2 39
Gry Karciane 2 25
GTA III stara cena 99 92,9
Heroes 4 92,9
Hitchcock: ostatnie cięcie 38,9
Hugo gorączka czarnych diamentow stara cena: 79 76,9
Hugo magiczna podróż stara cena 79 76,9
Hugo tropikalna wyspa stara cena 79 76,9
Hugo tropikalna wyspa 2 stara cena 79 76,9
Hugo zaczarowany dąb stara cena 79 76,9
Hugo Bohaterowie sawanny nowość 76,9
Icewind Dale II nowość 94,9
Italian Job stara cena 99 92,9
Jazz i Faust 44,9
Jazz jack rabbit 39,9
Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów 19,9
Kurcze pieczone 18,9
Kurka wodna 18,9
Lego creator Harry Potter nowość ..119
Mafia nowość 92,9
Medal of honor 118,9
Mega Race 3 76,9
Might & magic IX 94,9
Morrowind (The Elder Scrolls III) nowość 94,9
Motoracer 3 126,9
Neverwinter Nights nowość 128,9
Nina 18,9
Orientalne noce 24,9
Outbreak 49,9
Pepsi max extreme sports stara cena 79 76
Perfect Pool (bilard) nowość 19,9
Pet Racer stara cena 59 44,9
Pet Soccer stara cena 59 44,9
Pinbale i gry zręcznościowe 25
Planeta małp 46,9
Polska gola 24,9
Pool of radiance 89
Populous 35,9
Reah dvd 42,9
Road wage 18,9
Robbo millenium 42,9
Schizm (dvd lub 5CD) 42,9
Seadogs 44,9
Serious Sam 2 64,9
Settlers 4 trojanie i eliksir mocy stara cena: 49 44,9
Sims zwierzaki 72,9
Sims balanga 72,9
Sims wakacje bestseller 72,9
Sims światowe życie 72,9
Software tycoon 28,9
Solaris 104 18,9
Soldiers of fortune 2 154,9
Spiderman stara cena: 169 158,9
Star trek deep space 9 dominion ..49,9
Star Wars: Jedi Knight II stara cena 169 158,9
Target 19,9
Taxi challenge nowość 29,9
Taxi driver 27,9
Toon car 18,9
Tribes 2 48,9
Unreal 19,9
Unreal + Funreal (dodatk.poziomy) 29.9
War commander .... taniutko
Warcaby stara cena 59 49
Warcraft III stara cena 129 119,9
Warlords battlecry II 59,9
Warrior Kings 94,9
Wnerwiony działkowicz 29
Worms blast 49,9
Wyścig wykrętów 24,9
Zegarmistrz 24,9



Face Factory



Desert Storm Pustynna Burza



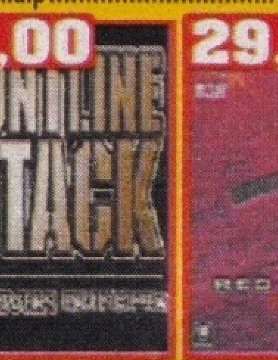
Diablo 2 battle chest



Medieval Total War



Fallout tactics



Frontline attack - war over Europe



Red Faction



Głupki z Kosmosu



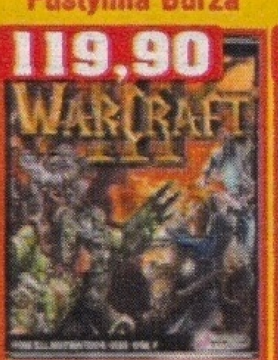
Jaś spacerowicz



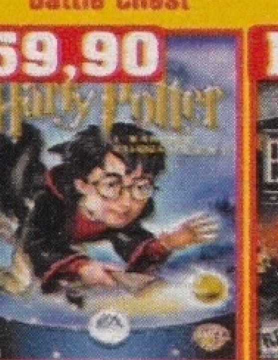
Wnerwiony działkowicz



Half Life + Counterstrike



Warcraft 3



Harry Potter



Battlefield 1942



Sims Zwierzaki (PL)



Sims Deluxe (PL)



Mafia (PL)



Icewind Dale II (PL)



Neverwinter Nights



Ił 2 - Sturmovik

I wiele innych, zaglądaj często do działu wyprzedaż w www.fajny.pl

GRAFIKA

After shot (obróbka zdjęć cyfrowych) nowość 239
Foto office (obróbka zdjęć cyfrowych, teraz wersja polska!!!) nowość, stara cena: 90 69
Corel draw 8 classic (idealny do upgradów ;-) stara cena 379 299
Paint shop pro 7 (retusz, edycja, grafiki, zdjęć) 549
Galeria Fontów (100 fontów.TTF i Postcript type 1) nowość ...59
Polskie Fonty 1 (104 fonty, TTF i Postcript type 1) 59
Polskie Fonty 2 (104 fonty, TTF i Postcript type 1) 59
Polskie Fonty 1+2 (208 fontów, TTF i Postcript type 1) bestseller 99
Eksplozja kolorowych klipartów 25
10000 klipartów 25
Galeria Kolorowych Klipartów 25
Najlepsze kliparty 25
Wszystkie 4 zestawy klipartów razem kosztują dużo taniej! bestseller 79

WIRUSY?

A może ktoś szpera w twoich danych?
Promocja Bezpieczeństwa dla czytelników Komputer Świata

Norton antyvirus 2002 (rok aktualizacji) stara cena 299 269
Norman Antywirus (rok aktualizacji) stara cena 59 49
MKS vir (rok aktualizacji) stara cena 299 289
Antyvirenkit 11 PRO (rok aktualizacji) stara cena 213 179
Antyvirenkit 11(1 aktualizacja) stara cena 59 29,9
Top secret 1.2 (program szyfrujący) stara cena 99 69
Top secret data safe (rozbudowany program szyfrujący) stara cena 146 139
Time Alarm (chroni, symuluje i alarmuje w przypadku naruszenia obiektu- czujka w komplecie) sugerowana cena 199 nowość 149

PORĄBANE CENY czyli kolejny zjazd WYPRZEDAŻowy (ilości mocno ograniczone)

Skarbiec muzyka 6,0
Dino Dave 13,9
Egipskie Wyzwanie 13,9
Space Tripper 13,9
Mega Pinball 13,9
Crazy Mini Golf 13,9
Vulture 13,9
Earth 2140 + misje 15,9
Emergency 15,9
Freddy 16,9
Gorky 17 16,9
Knights & merchants 16,9
Tridonis 16,9
Wyspa 7 skarbów 16,9
Przeklęta Ziemia 16,9
Rage of Mages 2 18,0
Resurection 18,9
Catan 19,0
Ad 2044 2CD 21,9
Liath 2CD 21,9
Tunguska 2CD 21,9
Original War 22,9
Euroletter prof 24,9
Primitive wars 29,9
Randka z nieznajoma 29,9
Total Anihilation 29,9
Theocracy (w całości) 29,9
ZAX galaktyczny wojownik 36,9
Redline Racer 36,9
Moon project 2CD 36,9
Redguard 39,9
Earth 2150 2CD + Model Robota 49,9
Gift 49,9
Daikatana 49,9
Euro 2000 49,9
Fifa 2001 49,9
Outforce 59,9
Max payne 89,9
Emperor: battle for dune 89,9
Commandos 2 89,9



JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:
od godz. 8.00 do 16.00
(071) 3537002
od 10.00 do 21.00
(071) 3110358
0601 732888

FAKSUJ:
(071) 3537010

PISZ na adres:
EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET:
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl

SKLEP FIRMOWY:
Centrum Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław

BIURO HANDLOWE:
EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 8.90 zł. Płatne przy odbiorze.

prowadzimy także sprzedaż hurtową, poszukujemy partnerów handlowych







CT Special Forces

I ty możesz wziąć udział w wojnie z terrorem!

Terroryści są wrogiem numer jeden współczesnego świata, dlatego niechęć do nich wpajają nawet gry komputerowe. W CT Special Forces wcielasz się w komandosa z jednostki anty-terrorystycznej. Nie wychodząc z domu, możesz zwalczać zorganizowane grupy przestępcze, zagrażające ludziom na całym świecie.

Gra w dużej mierze przypomina pamiętny hit salonów gier, platformówkę Metal Slug. Chociaż zmieniły się realia – zamiast walczyć na wojnie, bierzesz udział w specjalnej operacji w czasach pokoju – to sedno zabawy pozostało identyczne. Najważniejsza reguła podczas gry to: zabij terrorystów, albo oni zabiją ciebie. W praktyce 12 poziomowa rozgrywka polega na umiejętnym unikaniu wrogiego ostrzału i ciągłym poruszaniu się w kierunku bossa, którego unieszkodliwienie jest niezbędne do rozbicia danej grupy terrorystycznej. Przeważnie nie trzeba specjalnie wysilać szarych komórek, żeby domyślić się gdzie masz iść dalej. Obok klasycznej plaformówki gra oferuje dwa dodatkowe tryby rozgrywki: misja snajperska i przelot bojowym śmigłowcem Apache nad obszarem wroga. Nie są one tak rozbudowane, jednak są miłym urozmaiceniem od ciągłej eksterminacji terrorystów.

Standardowym uzbrojeniem komandosa są: kajdanki, karabin maszynowy oraz granaty. Dodatkowo możesz otrzymać przydział na, bądź znaleźć podczas akcji: szybkostrzelny karabin maszynowy, wyrzutnię rakiet, miotacz ognia oraz linę zakończoną hakiem. Jak się szybko zorientujesz walka z terrorystami przypomina niekiedy otwartą wojnę, dlatego w większości przypadków standardowe wyposażenie okaże się niewystarczające do warunków misji.

CTSF to jeden z ostatnich bastionów rasowych plaformówek 2D- takie gry już praktycznie nie powstają na PCty, czy konsole. Dlatego nie czekaj aż twój ulubiony gatunek gier przepadnie – zagraj już dziś!

Tratatatata BUM tratatata tratata. Hmm. Macie dość? Nie? Tratatatataa

Ten kolo to ewidentnie buja w obłokach. Oby lądowanie nie było twarde

CT Special Forces — Ocena: **4+**

LSP / LEM

- Wersja PL
- Platformówka
- Multiplayer
- Cena: 189,00 zł
- PC / PS2 / GBA / Xbox

Wykorzystuje: GameBoy Advance, Battery Pack

5- Grafika | 4+ Dźwięk | 4 Frajda

+ Rasowa platformówka - dużo wartkiej akcji i setki przeciwników na twej drodze.
- Mała różnorodność uzbrojenia, komandosi to straszni sztywniacy.

Dobra zabawa, jeśli lubisz tego typu gry. Oczywiście długie granie grozi ślepotą, jak w większości produkcji na GBA...

Tekst: Coval

Britney's Dance Beat

Oops!... I did it Again!

No, tego to się chyba nikt nie spodziewał! Britney przypuściła atak na kieszonkową konsolę GBA. Nie będę ukrywać, byłem zaskoczony. Moje zaskoczenie wzrosło gdy odkryłem że gra jest niezła, potrafi naprawdę wciągnąć.

Sens BRITNEY'S DANCE BEAT jest prosty, musisz wciskać klawisze w kolejności takiej jakiej ukazują się na ekranie. Kiedy to ci się uda postać podobna do Britney będzie wykonywać pozornie skomplikowane układy taneczne. Za każdy trafnie naciśnięty przycisk dostajesz pewną ilość punktów, potrzebnych do przejścia levelu.

Gra składa się z dwóch części: próby i koncertu. Na pierwszym uczysz się tańczyć i powoli nabierasz wprawy, w drugim zaś robisz to samo ale dużo szybciej. Za każdy pomyślnie zakończony taniec otrzymujesz zdjęcie Britney, które wkładasz do specjalnego albumu. Po przejściu całej gry, możesz obejrzeć specjalny klip zarejestrowany na jednym z koncertów piosenkarki. Jeśli znudzi ci się taniec to możesz jeszcze skorzystać z mini gry jaką są puzzle z wizerunkiem idolki młodego pokolenia.

W całej zabawie towarzyszą ci najsławniejsze piosenki gwiazdy. Muzyka jest mocniejszą stroną gry, ponieważ pod względem wizualnym jest cieniutko. Postać tancerki rusza się strasznie sztucznie i nijak nie przypomina swojego pierwowzoru.

Minusem gry jest także to, że szybko się nudzi. No bo ile można słuchać tego samego podkładu muzycznego? Nawet zagorzali fani piosenkarki będą mieli dość...

BRITNEY'S DANCE BEAT polecam tylko i wyłączne wielkim i oddanym fanom gwiazdy muzyki pop, wszyscy inni niech omijają ją z bardzo daleka.

You won a photo for your Tour Book!

Nagroda za poprawnie wykonane tańce są zdjęcia Britney Spears

Jestem Britney i hopsam sobie po scenie. Chciałbyś mnie... posłuchać?

KODY (poziom easy)

RWRGK, RWRJF, RWRLV, RWRNQ, XTRQG, XTRSW, XTRVT, XTRXP, XTRFF

Britney's Dance Beat — Ocena: **3**

THQ / LEM

- Wersja PL
- Taneczna
- Multiplayer
- Cena: 189,00 zł
- PC / PS2 / GBA / Xbox

Wykorzystuje: GameBoy Advance, Battery Pack

3- Grafika | 5- Dźwięk | 3 Frajda

+ Doskonała oprawa dźwiękowa, wciąga jak diabli
- Kiepska grafika, wysoki poziom trudności, szybko się nudzi

Gra jest niekonwencjonalna i spodoba się tylko i wyłącznie fanom Britney

Sheep

- Co tam baco robicie?
- Ano, panocku, łowce se pasam...



Sheep to gra należąca to obszernego gatunku symulatorów. Tytuł sugeruje, iż koncentruje się ona na owcach. Nie jest to jednak prawda, gdyż w Sheep wcielasz się w postać psa pasterskiego. Twoim zadaniem jest zapędzać niesforne owce do zagród, tak by po drodze nic się im nie stało. Sedno zabawy polega na omijaniu najróżniejszych przeszkód, które staną na drodze stada.

Pośród 24 poziomów przyjdzie ci się zmierzyć z kombajnami, rzeczkami, płotami, nie skoszonymi polami, a nawet ruchem ulicznym. O ile psu pasterskiemu dość łatwo ich uniknąć, bądź je przebyć, to rozwydrzone stado owiec będzie miało z nimi nie małe problemy.

Pies na polu boju, znaczy się na polu pasterskim ma do dyspozycji kilka różnych metod kontroli owiec. Najbardziej podstawową jest szczekanie. Truchliwy gatunek owiec wyraźnie boi się psiego głosu – w rezultacie będzie uciekał w przeciwnym kierunku od źródła dźwięku. Drugą ciekawą opcją jest przenoszenie owiec w pysku. Łapiesz delikwenta za wełnę, niesiesz w wybrane miejsce i rzucasz. Obok dwóch podstawowych metod jest są również mniej konwencjonalne jak: rozrzucanie cukierków, czy włączenie Ghettoblastera z owczym hitem Las Trawa itp.



Owce, w zależności od gatunku, są mniej lub bardziej skore do współpracy

Owca owcy nie równa. Tak jak ludzie, te wełniane zwierzęta mają swój charakter. Jedne są nieposłuszne, inne zadufane w sobie, bardziej się słuchają lub mniej – ogólnie rzecz biorąc im droższą wełnę nosi na sobie owca, tym mniej skora jest do współpracy. Dlatego raz ukończona plansza, może się ponownie dać dużo frajdy z inną odmianą owiec.


Na twoje owieczki czekają przeróżne pułapki i inne przeszkadzajki

Sheep, w przeciwieństwie do ludowych praktyk liczenia owiec, może spędzić sen z powiek wielu graczy. Pamiętaj jednak, iż ta gra została stworzona głównie dla młodszych osobników. Sheep jest całkowicie bezkrwawa – jednak w żadnym razie nie należy traktować tego, jako wadę.

Sheep	Ocena: 5-
Capcom / Cenega	
Wersja PL	Symulator
Multiplayer	Cena: 189,90 zł
Wykorzystuje	GameBoy Advance, Battery Pack
Platformy	PC, PS2, GBA, Xbox
Grafika	5-
Dźwięk	5+
Frajda	4+
+	Pozwala się wyhasać po polach - czytaj dużo przedniej zabawy
-	Bydło potrafi czasem wkurzyć - czytaj bywa trudna, a raczej żmudna

Gra jest zdecydowanie innowacyjna i potrafi wciągnąć pomimo, z pozoru, błahej czy wręcz banalnej treści. Brawo!

Tekst: Coval

Droopy's Tennis Open

Kreskówki atakują korty tenisowe. 100%-owa zabawa gwarantowana.

Chyba każdy zna wiecznie smutnego psa Droopyego i jego przyjaciół. Ich zwariowane gagi przeszły do historii kreskówek. Tym razem ta niesforna gromada rozegra turniej w tenisa ziemnego na GBA.

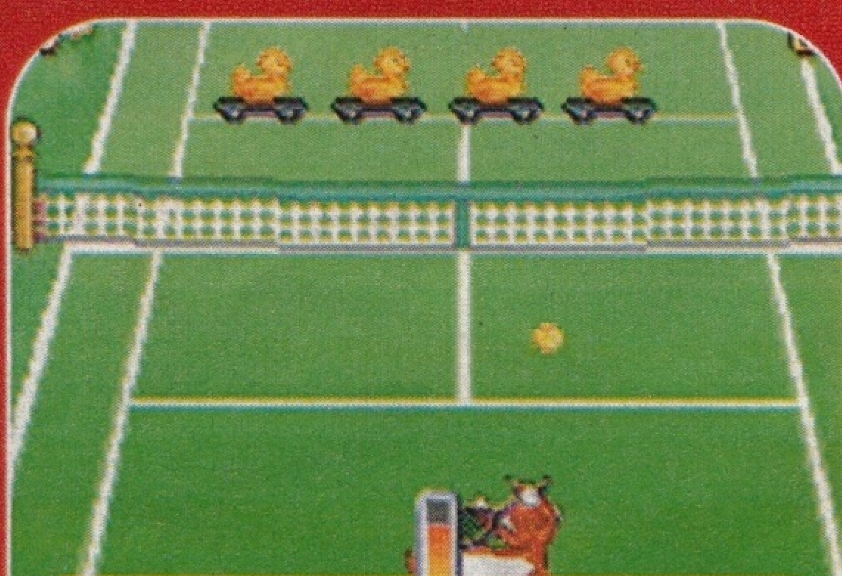
Gra posiada dwa tryby rozgrywki: turniej sprawnościowy i pojedynki pomiędzy bohaterami. Pierwszy sprawdza twoje umiejętności w posługiwaniu się rakietą tenisową. Polega to na celowaniu piłką do kosza, zestrzeliwaniu kaczek lub trafianiu do dołka golfowego. W drugim zaś możesz wybrać sobie styl rozgrywki: normalny lub kreskówkowy. Tryb kreskówkowy jest prawdziwą perełką DROOPY'S TENNIS OPEN, masz tu wszystko co najśmieszniejsze np.: zamiana piłki na bombę, podwyższenie siatki czy sprężynowe buty. Możliwości jest kilkanaście i za każdym razem wywołują salwę śmiechu, co mocno przeszkadza w grze.


Pies Droopy, jak zwykle, wygląda jak siedem nieszczęść. A ponoć jest „happy"

Po pokonaniu danej postaci uaktywnia się nowy kort lub nowa postać do wyboru. Każdy z bohaterów ma swój specyficzny styl gry. Droopy wolno się porusza ale znakomicie ścina, Wilk natomiast ma problemy z wcelowaniem w piłkę i często się wywraca.

Twórcy gry nie zapomnieli oczywiście o trybie wieloosobowym. Wiadomo przecież że najlepszym przeciwnikiem jest drugi człowiek, a nie komputer.

Co do grafiki to jest ona znakomicie wykonana, czujesz się jakbyś oglądał najprawdziwszy film animowany. Wkurzający jest tylko dźwięk, ponieważ jedna muzyczka szybko zaczyna denerwować.


Dziwaczne mini-zabawy urozmaicają grę w DROOPY´S TENNIS OPEN

Ten tytuł polecam każdemu kto chce mile spędzić czas ze swoją konsolą GBA.

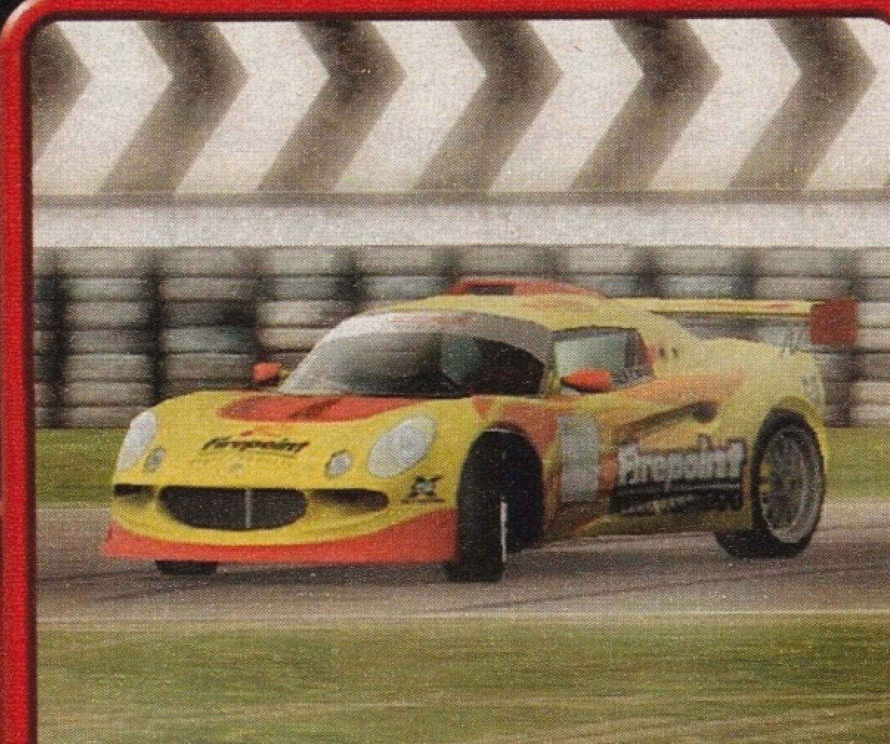
Droopy's Tennis Open	Ocena: 5-
WB / LEM	
Wersja PL	Gra w Tennisa
Multiplayer	Cena: 199 zł
Wykorzystuje	GameBoy Advance, Battery Pack
Platformy	PC, PS2, GBA, Xbox
Grafika	5
Dźwięk	4-
Frajda	5-
+	Doskonała grafika, mnóstwo dobrej zabawy oraz znakomicie wykonany tryb multiplayer
-	Kiepska oprawa muzyczna. I to wszystko

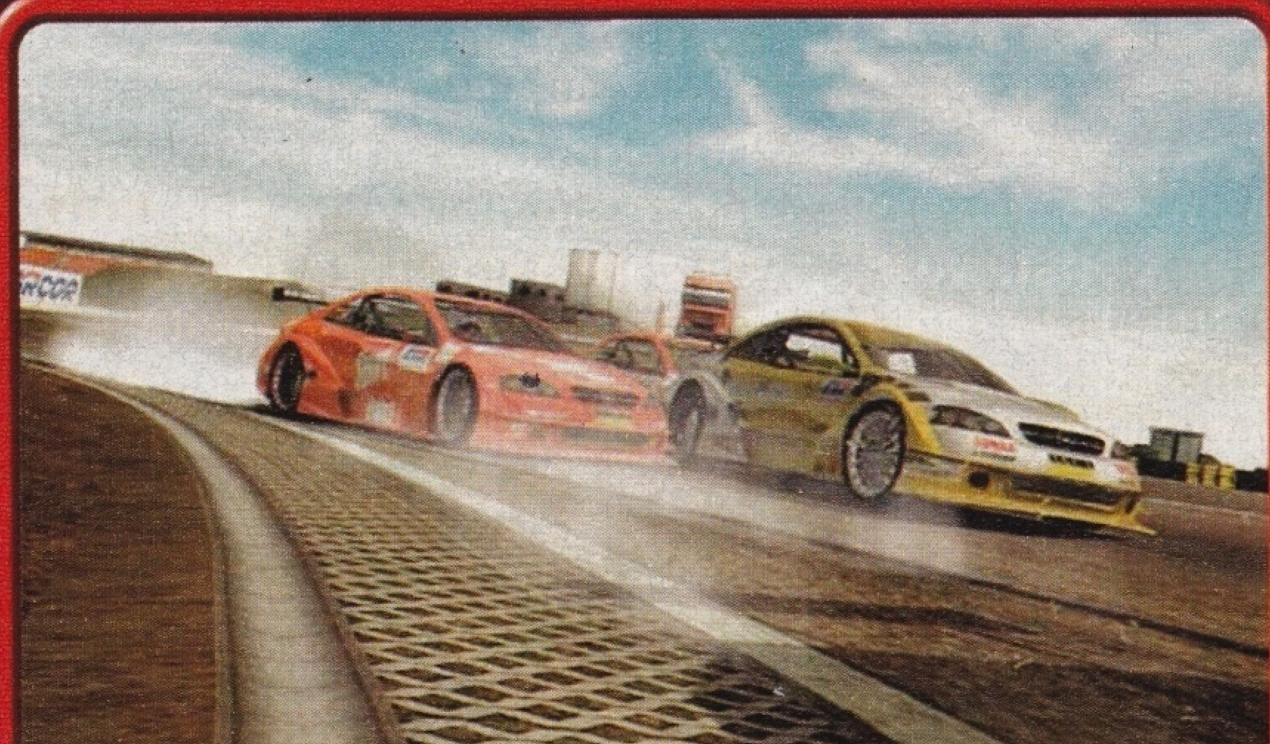
Gra się naprawdę przyjemnie, a wiele postaci wzbogaca tytuł wydłużając tym, samym czas zabawy

Tekst: Dawid Muszyński

TOCA Race Driver

To już nie jest gra... To prawdziwy film, w którym ty grasz główną rolę!


Im wyższa klasa samochodów, tym mocniejsze silniki i ostrzejsza jazda!


Vauxhall Astra to oczywiście angielski odpowiednik Opla. Samochód w grze rządzi i w swojej klasie nie ma równych!



Mercedes normalnie nie jest przystosowany do takiej ostrej jazdy, ale ToCA to nie niedzielna przejażdżka na wieś...

To był kolejny wyścig na standardowym, owalnym torze. Nic szczególnego, dzień jak co dzień. Mój ojciec wystartował z pole position, ostatnio był w znakomitej formie. Wygrywał wyścig za wyścigiem. Następnego dnia mieliśmy jechać na ryby, bardzo się cieszyłem. Na torze walka była ostra, to tutaj normalka. Tato prowadził prawie przez cały wyścig. Na ostatnim okrążeniu już nikt nie mógł mu zagrozić. Ucieszyłem się, bo po wygranej zawsze był w znakomitym humorze. Flaga „szachownica" powiała na wietrze. Wygraliśmy! Byłem bardzo dumny, że miałem takiego ojca... miałem... Nic nie zapowiadało katastrofy. Tuż po przejechaniu linii mety w tył bolidu mojego ojca uderzył inny wóz. Nie udało mu się opanować maszyny. Przy pisku opon i akompaniamencie giętej blachy z całym impetem wpadł na pobocze, uderzył w barierkę i po chwili stanął w płomieniach. Siły ratunkowe zbiegły się bardzo szybko. Patrzyłem jak mój ojciec płonie w swoim samochodzie... to było straszne. Nie przeżył... nie miał szans... Od tego wydarzenia minęło już dużo czasu. Teraz ja jestem najlepszym kierowcą na świecie... no, jeszcze nie teraz, ale będę za jakiś czas... na pewno. Takie słowo dałem swojemu ojcu...

Tak właśnie rozpoczyna się akcja TOCA RACE DRIVER. Zgodnie z fabułą powinna być to gra co najmniej przygodowa lub też RPG. Nic bardziej mylnego. RACE DRIVER to kolejne (?) wyścigi samochodów turystycznych (od angielskiego Touring Car) z serii TOCA. Nie jest to jednak zwykły przedstawiciel swojego gatunku. Panowie z Codemasters postanowili skupić się nieco bardziej na kierowcy niż na jego aucie... i udało się to im znakomicie! Powstał nowy gatunek o nazwie CaRPG!

Masz na imię Ryan McKane. W twoich żyłach płynie benzyna, napędzając twoje życie na najwyższych obrotach. Za młodu pozostawałeś w cieniu swojego brata, ale te czasy masz już za sobą. Bierzesz się w garść. Metę swojego pierwszego poważnego wyścigu przejeżdżasz na trzecim miejscu. Tłum szaleje, a ty już nie jesteś nieznanym kierowcą, którym byłeś kilka miesięcy temu. Twoja kariera nadepnęła właśnie mocno na pedał gazu. Czy nie popuścisz i wykorzystasz sytuację? Czy dotrzymasz słowa?

W drodze po upragniony sukces i tytuł najlepszego kierowcy na świecie masz do wykorzystania ponad czterdzieści specjalnie przygotowanych do rajdów ToCA samochodów, takich jak choćby Mercedes CLK, Alfa Romeo GTV czy też Viper GTS, które możesz oczywiście dowolnie modyfikować. Rozbijasz się na trzydziestu ośmiu oficjalnych torach wyścigowych z całego świata. Wszystkie trasy istnieją w rzeczywistości, a wśród nich znajdziesz takie „kultowe" perełki, jak choćby Bathurst, Hockenheim czy Silverstone. Do zdobycia jest trzynaście wielkich trofeów w takich mistrzostwach, jak m.in. DTM w Niemczech, V8 Supercars Australia czy Britsh Touring Car Championship.

Prawdziwym dziełem sztuki jest tutaj model jazdy. W procesie tworzenia gry udział wzięli prawdziwi kierowcy wyścigowi tak, aby w finalnym produkcie wszystko było dopięte na ostatni guzik. Wiele cennych uwag od profesjonalistów zaowocowało niespotykanym do tej pory pozio-





Trudno jest czasami opisać, jak wspaniale odwzorowano modele samochodów



Myśląc o sukcesie, powinieneś nauczyć się sprawnie wchodzić w zakręty...

mem realizmu. Wchodzenie w zakręt na „ręcznym" nie jest już dziecinną igraszką i łatwo o wypadnięcie z trasy, a każde naciśnięcie pedału hamulca to „być albo nie być". Samochód idealnie reaguje na warunki atmosferyczne i np. w trakcie mocnego deszczu sunie po trasie niczym motorówka, a w palącym słońcu każde nierozważne poruszenie kierownicą przy dużych prędkościach może skończyć się dachowaniem! Doskonale też odwzorowano model zniszczeń. Stracić można praktycznie wszystko, łącznie z drzwiami, maską czy też spojlerami i zderzakami. Gięcie blachy to nie wszystko – zdefasonować można całą konstrukcję pojazdu i kontynuować wyścig na zdecentrowanym podwoziu, kiedy to niemiłosiernie będzie cię ściągać np. w prawo! Bawiłem się świetnie, sprawdzając, co jeszcze można popsuć:) Najsmutniejszym momentem jest oczywiście strata dwóch kół, która skreśla szansę na ukończenie wyścigu. Jest to też jeden z najefektowniejszych momentów – widać wtedy nadpalone tarcze hamulcowe! Nie muszę oczywiście wspominać, że każdy uszczerbek na zdrowiu twojego auta odczujesz na kierownicy (lub raczej na gamepadzie). Zdewastowana kupa pogiętej blachy nie zajmie już raczej pierwszego miejsca.

Jazda na torze to nie kurs na kulturalnego kierowcę. Nikt się z nikim nie patyczkuje. Czternaście samochodów na trasie, jadących często zderzak w zderzak, to widok co najmniej imponujący. Łatwo tutaj o kraksę, a często zdarza się, że już podczas startu dochodzi do poważniejszych stłuczek! Kierowcy nie myślą zjeżdżać ci z drogi i nie ma się czemu dziwić. Czasami mocno trzeba się napocić, aby wypracować sobie pozycję na czele stawki. Najdogodniejszym momentem jest zakręt, przed którym wszyscy drastycznie zwalniają. Jeśli chcesz zdobyć prowadzenie za wszelką cenę, możesz na łuku wykorzystać zamieszanie i tłok, i przy większej prędkości trochę się poobijać, lub też przy mniejszych kolizjach wypatrzyć odpowiedni moment do naciśnięcia pedału gazu i wybić się na czoło stawki.

To, co przemawia za stwierdzeniem, że TOCA RACE DRIVER jest wyjątkowo wielkim wydarzeniem na rynku gier samochodowych, to przede wszystkim innowacje, jakie zostały wprowadzone i stopień dopracowania samej fizyki jazdy. Sama fabuła w grze wyścigowej to nowość, a ta zaprezentowana przez Codemasters naprawdę wciąga, kompletnie zacierając granicę między samochodem, a kierowcą i torem wyścigowym, a punktem serwisowym! Doskonała grafika, dzięki której to, co dzieje się na ekranie telewizora, wygląda wspaniale i oprawa muzyczna nakłaniająca gracza do mocniejszego naciśnięcia na pedał gazu sprawiają, że nie mogłem oderwać się od pada. Ta gra wciąga i to nawet płeć piękną! Sam tego doświadczyłem, kiedy moja znajoma dorwała się do konsoli... powiem tyle – będzie mnie musiała długo przekonywać, żebym dał jej się przejechać swoim samochodem. A mówi, że to ja jeżdżę jak szatan :).

http://www.tocaracedriver.com



Podobnie jak gra. Strona to okaz profesjonalizmu. Dużo informacji i screenshotów. Tutaj można dowiedzieć się dosłownie wszystkiego!

ToCA Race Driver
Codemasters / CD Projekt
Ocena: **5**

Wersja PL	Wyścigi	PC
Multiplayer	Cena: 229,90 zł	PS2
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock 2, Multi Tap		DC
		Xbox
5 Grafika	5 Dźwięk	5+ Frajda

(+) Grywalność, płynnie regulowany stopień trudności, świetny model zniszczeń, multiplayer

(–) Czasami trudna. Widok kamery znad bagażnika w ogóle nie oddaje poczucia pędu

O tej grze można napisać znacznie więcej. Po większą ilość informacji zapraszam wkrótce do najnowszego CLICK! KONSOLE

Tekst: Michał „Krooger – VW Passat Race Driver" Cichy

A oto nasze pytanie konkursowe:
Jaką następną grę wyda firma Codemasters?
A) Colin McRae 3.0 B) Pro Rally Revolution 4
C) ToCA Pocka 2 D) Putt-Putt Racing eXtreme

Możesz wygrać jedną z 3 kopii limitowanej edycji gry TOCA RACE DRIVER. Takiego wydania gry nie będzie miał każdy. Napis LIMITED EDITION budzi respekt!

WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!



Aby wziąć udział w naszym konkursie, wybierz prawidłową odpowiedź i wyślij SMS'a.

KONKURSOWY NUMER SMS

7164

Koszt wysłania wiadomości wynosi tylko 1,22 zł (z VAT), usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych (Era, Idea, Plus GSM).

JAK WYSŁAĆ ODPOWIEDŹ?

1. Wybierz odpowiedź (a, b, c lub d).
2. Na podany obok numer wyślij wiadomość:

CL.TR.#

gdzie zamiast # wpisz a, b, c lub d.

3. Na odpowiedzi czekamy do **31 października**.
4. O wygranej zostaniesz powiadomiony telefonicznie lub poprzez SMS.

W losowaniu nagród biorą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia wysyłane SMS'em o treści zgodnej z podanym wzorem. W treść wiadomości nie wpisujcie żadnych innych danych. Nie ma ograniczenia liczby SMS'ów od jednego uczestnika. Nagrody ufundowała firma CD PROJEKT

FIREBUGS

Czyżby gry na poczciwego „szaraka" wymarły na dobre? Nie...



W końcu kilkanaście milionów sprzedanych konsol PSX zobowiązuje firmę, która panuje nad większą częścią rynku elektronicznej rozrywki. FIREBUGS to porządna wyścigowa zręcznościówka, wypuszczona z rąk programistów odpowiedzialnych za fenomenalnego ROLLCAGE, wydanego bardzo dawno temu na PC i PSX. Futurystyczne zawody prędkościowe to połączenie najlepszych cech trzech gier: dynamiki jazdy znanej z WIPEOUT, modelu jazdy ze wspomnianego ROLLCAGE i projektu bolidów znanych z EXTREME G3.

Gra jest szybka, czasami bardzo szybka, i zarazem łatwa do opanowania. Frajda płynąca z jazdy bolidem przy prędkościach przekraczających 400 km/h jest przeogromna. Dodatkowo porozrzucane wszędzie bonusy, w których znaleźć można zarówno broń, jak i wszelkiego rodzaju dopalacze, umilają zmagania na torze. Pięć ogromnych kompleksów wyścigowych i 25 torów to wystarczająco dużo, aby zadowolić wymagających graczy.

FIREBUGS to bardzo dynamiczna gra, a to dzięki wykorzystaniu możliwości jazdy po... suficie i ścianach! Wjeżdżając z odpowiednią prędkością do tunelu, szybko możesz przenieść się na sklepienie, choćby po to, aby bezkolizyjnie wyprzedzić rywali! Na szczęście przeciwnicy nie sprawiają z reguły większych problemów i dają się łatwo wyprzedzić. Dopiero zwiększenie stopnia trudności nadaje grze cech wielkiej produkcji. Równie dynamiczna jak akcja na ekranie jest ścieżka dźwiękowa, za którą odpowiedzialni są panowie z Bomfunk MCs. Doskonałe techno i big beat idealnie pasują do wyścigowych zmagań na ekranie.



Szaleńcze wyścigi rozgrywają się przy nieprawdopodobnych prędkościach. Doskonały tytuł na PSOne!



Świetna muzyka, ciekawe efekty graficzne i doskonała grywalność...

Firebugs		Ocena: **4**
ATD / Sony Poland		
Wersja PL	Wyścigi	PC
Multiplayer	Cena: 129 zł	PSOne
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock		PS2
		Xbox
3+ Grafika	6 Dźwięk	5 Frajda

👍 Doskonała grywalność, świetny klimat i fenomenalna muzyka. Musisz mieć FIREBUGS!

👎 Grafika nie najgorsza, ale po innych grach na PSX widać, że można się bardziej postarać!

Znakomita zabawa przy akompaniamencie świetnego techno. Byłem bardzo miło zaskoczony grając w FIREBUGS

KLONOA BEACH VOLLEYBALL

Fantastyczna niespodzianka dla wszystkich fanów popularnej serii KLONOA!



Panowie z Namco wpadli na świetny pomysł. Zbieraj kumpli i gramy...

Jak widać po produkcjach na PSX z tego miesiąca, firma Sony stawia przede wszystkim na zabawę wieloosobową. Już nie grafika i muzyka ma świadczyć o atrakcyjności tytułów, a właśnie frajda płynąca z gry w kilka osób. Chcesz w czwórkę zagrać w wesołą siatkówkę? Proszę bardzo!

KLONOA to dość nietypowa siatkówka plażowa. Dlaczego? Zawodnikami i sędzią są postacie znane z serii platformówek pod tym właśnie tytułem. Jak wiadomo, są to przesympatyczne i śmieszne stworki. Kolorowa oprawa graficzna i cukierkowa muzyka od zawsze towarzyszyły tej grze. Nie inaczej jest i w tym przypadku. Do meczu przystępuje czterech graczy, po dwóch w drużynie. Do zabawy służy wielka żółta piłka plażowa. Zasady są te same, co w prawdziwej siatkówce, tylko punktacja się nieco różni. Miejsce gry to plaża, las czy polana. Różnorodność jest spora, a elementy otoczenia bardzo przyjemne.

Frajda z gry jest ogromna. Podczas zabawy nie przeszkadza nawet muzyka, która w innych okolicznościach może nieco irytować. Zabawa z komputerem jest przednia. Dostępne są dwa rodzaje zagrań: przyjęcie, które wiąże się z przekazaniem piłki partnerowi na boisku, i przebicie. Przebić piłkę można po podaniu lub też bezpośrednio „z pierwszej piłki" – mogą to być zagrania lekkie, ale też efektowne ścięcia. Mecze wyglądają bardzo widowiskowo, a poruszające się po ekranie stworki przezabawnie. Postaci mogłyby się poruszać nieco szybciej. Znakomity tytuł do gry we dwoje. Z dziewczyną, oczywiście :)



Gra w siatkówkę z bohaterami gier KLONOA rządzi. A jednak PSOne żyje!



Klonoa Beach Volleyball		Ocena: **4+**
Namco / Sony Poland		
Wersja PL	Sportowa	PC
Multiplayer	Cena: 99 zł	PSOne
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock, Multi-Tap		PS2
		Xbox
4 Grafika	4- Dźwięk	6 Frajda

👍 Siatkówka z udziałem bohaterów serii KLONOA to strzał w dziesiątkę!

👎 Postacie po boisku poruszają się zbyt wolno! A tak to nie ma się do czego przyczepić

Doskonała gra dla czworga graczy. W sam raz na imprezy w większym gronie przyjaciół. Nie będziecie się nudzić, to pewne!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Beach Life

Wpisz w trakcie gry jeden z podanych poniżej kodów:

KODY

costa del dosh – Nieograniczona ilość pieniędzy
quick quick quick! – Szybkie konstruowanie
all buildings – Wszystkie budynki są odblokowane
[Shift] + [Alt] + $ – Dodatkowe $5,000; możesz używać do woli
[Shift] + [Alt] + [F10] – Wszystkie poziomy misji
[Shift] + [Alt] + [F9] – Wszystkie poziomy sandbox

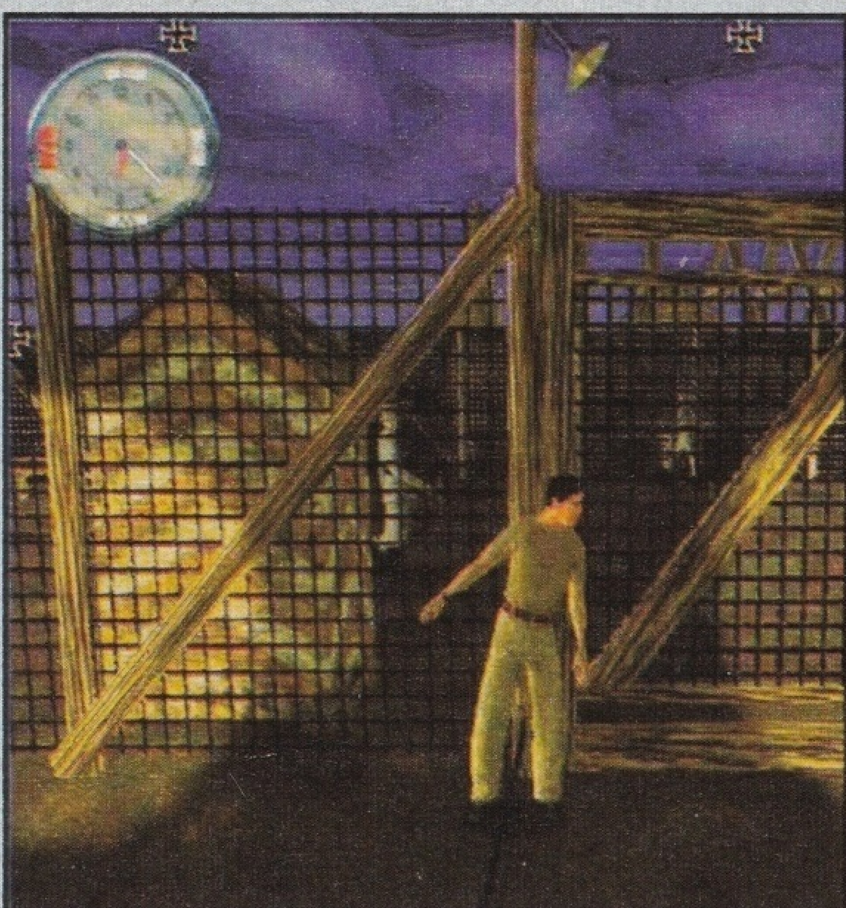


Prisoner Of War

Wpisz jeden z poniższych kodów. Wszystkie kody powinieneś wpisywać w menu Passwords znajdującym się w głównym menu.

KODY

ger1eng5 – Odblokowuje wszystkie poziomy
defaultm – Żaden poziom nie jest odblokowany
alltimes – Odblokowuje wszystkie czasy
coretimes – Odblokowuje wszystkie zajęcia
farleymydog – Dostępne jest tylko obecne zajęcie
Boston – Widok z pierwszej osoby
Foxy – Widok z tyłu głowy
Dino – Nieograniczona ilość pieniędzy i skał
Muffin – Zmienia rozmiar strażników
Quincy – Zmienia świadomość strażników
Fatty – Nie możesz być postrzelony
Dt – Wyświetla czas i datę



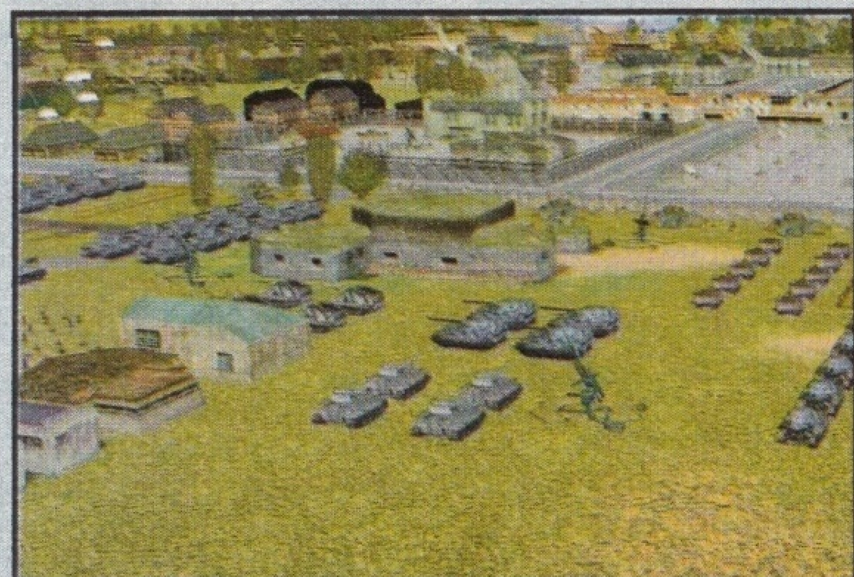
Frontline Attack: War Over Europe

Naciśnij klawisz [Enter] podczas gry I wpisz „i'mcheater" – ponownie wciśnij klawisz [Enter], aby uaktywnić tryb oszukiwania. Teraz wciśnij klawisz [Enter] i wpisz jeden z poniższych kodów również zatwierdzając go klawiszem [Enter]

KODY

byebye – Niszczy zaznaczony obiekt
eagleeye – Pełna mapa
ups... – Niszczy wrogie budynki
moneymoneymoney <liczba> – Daje określoną ilość pieniędzy
hastalavistababy – Niszczy wszystko
strongman – Leczy wszystkie jednostki
gotohell – Niszczy wszystkich wrogów





Gore

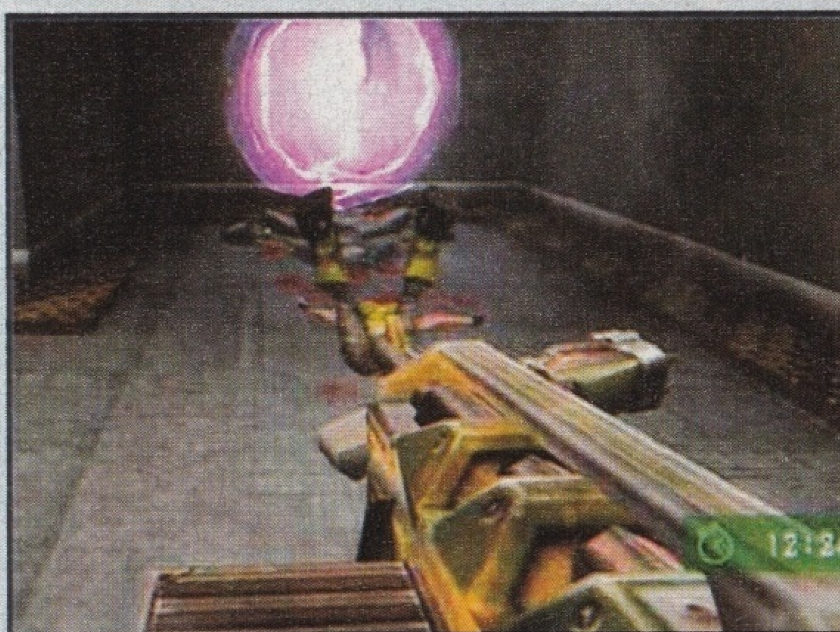
Naciśnij „~" przed lub w trakcie gry w celu uaktywnienia konsoli. Wpisz „remoteadmin 1", a następnie „Login developer", aby uaktywnić tryb oszukiwania. Teraz wpisz jeden z poniższych kodów – pamiętaj, że wszystkie kody wpisujesz w konsoli.

KODY

fly <0 lub 1> - Tryb latania
god <0 lub 1> - Tryb nieśmiertelności
noclip <0 lub 1> - przenikanie przez ściany
uammo <0 lub 1> - Nieograniczona ilość amunicji
give_all – Wszystkie bronie i amunicja
enable counter – Wyświetla ilość klatek
enable crosshair – Uaktywnia celownik
loadscenario(„umc_spscenario1","<nazwa poziomu>") – Wybór poziomu

Nazwy poziomów

bootcamp, cube, vertigo, brooklynsp, illegal, station, warehousesp, tucson, border, mansion, house, haunted, temple, gothic, space, plant, deadend



Freedom Force

Użyj dowolnego edytora tekstu w celu zmodyfikowania pliku „init.py" znajdującego się w katalogu z grą. Dodaj do pliku następujące dwie linijki:

```
import ff
ff.CON_ENABLE=1
```

Uwaga! Zanim przejdziesz do modyfikowania pliku, koniecznie zrób jego kopie zapasową!

Rozpocznij grę i wciśnij „~" na ekranie bazy danych, w celu uaktywnienia konsoli. Następnie wpisz jeden z podanych poniżej kodów.

KODY

god() – Nieśmiertelność
mortal() – Wyłącza nieśmiertelność
peace() – Przeciwnicy nie ruszają się i nie atakują
war() – Przeciwnicy ponownie ruszają się i atakują
Mission_Win() – Wygrywasz aktualną misję
DEBUG_ALLPOWERS=1 – Odblokowuje wszystkie dodatkowe postacie w danej misji
Campaign_Recruit('<nazwa>') – Automatyczna specyfikacja postaci
Campaign_UnlockOrigin('<nazwa>') – Odblokowuje pierwotne specyfikacje postaci
Campaign_AddPrestige(<liczba>) – Ustawia stan prestiżu



PS2

Transworld Surf

Przed każdym kodem, wciśnij select.

Kod master:
↑↑↓↓←←→→↑←↓→↑↑ L1 podczas gry.

Maksimum specjali:
↑↓←→↓↑ podczas gry.

Niewidzialna deska:
↑↓←→←↑ podczas gry.

Serfujesz na rekinie:
↑↓←→→↓ podczas gry.

Zielone fale przybrzeżne:
↑↓←→↑← podczas gry.

Szybsze wiosłowanie (machanie nogami):
↑↓←→↓↓ podczas gry.

Spokojne unoszenie się:
↑↓←→→← podczas gry.

Zablokowuje HUD:
↑↓←→↑→ podczas gry.

Alternatywne kolory:
↑↓←→↓← podczas gry.

Światła disco:
↑↓←→↓→ podczas gry.

Zablokowuje kody:
Select, Select, Select, podczas gry.

Sztuczka: Duckdive (Kacze nurkowanie?):
Naciśnij L2 + R2, aby wykonać Duckdive I schować się pod falą, w celu uniknięcia roztrzaskania się.





FILM TWÓRCÓW

DNIA NIEPODLEGŁOŚCI I GODZILLI

ATAK PAJĄKÓW

EIGHT LEGGED FREAKS

Nie cierpisz pająków?
One ciebie też.

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
IN ASSOCIATION WITH VILLAGE ROADSHOW PICTURES AND NPV ENTERTAINMENT
AN ELECTRIC ENTERTAINMENT PRODUCTION DAVID ARQUETTE "EIGHT LEGGED FREAKS"
KARI WUHRER SCOTT TERRA DOUG E. DOUG SCARLETT JOHANSSON MUSIC BY JOHN OTTMAN
KELLY VAN HORN DAVID J. SIEGEL, A.C.E. CHARLES BREEN JOHN BARTLEY, A.S.C., C.S.C.
ROLAND EMMERICH PETER WINTHER WILLIAM FAY STORY BY ELLORY ELKAYEM & RANDY KORNFIELD
JESSE ALEXANDER & ELLORY ELKAYEM DEAN DEVLIN AND BRUCE BERMAN ELLORY ELKAYEM

VILLAGE ROADSHOW PICTURES

ELECTRIC ENTERTAINMENT

WARNER BROS. PICTURES
AN AOL TIME WARNER COMPANY

Play The Game www.eightleggedfreaks.com

AOL Keyword: eight legged freaks



W KINACH OD 8 LISTOPADA

CLICK!

MEDIEVAL TOTAL WAR

Medieval nie jest grą łatwą do opanowania, ale bardzo logiczną. Gdy już poznasz większość opcji, to zabawa przyniesie ci naprawdę sporo frajdy. Jednak przed zajrzeniem do poniższego poradnika radziłbym chociaż przejrzeć instrukcję oraz rozegrać misje ćwiczebne

ROZBUDOWA INFRASTRUKTURY MILITARNEJ

W każdej prowincji możesz zbudować kilkadziesiąt gmachów, dzięki którym możliwa staje się rekrutacja nowych rodzajów jednostek lub jednostki wchodzą do walki lepiej uzbrojone i opancerzone. Przede wszystkim konieczne jest tu korzystanie z tabeli schematów dołączonej do instrukcji, bo system współzależności jest tak skomplikowany, że ja po kilkudziesięciu godzinach grania jeszcze nie do końca się w nim orientuję i muszę pomagać sobie ściągą. Przede wszystkim zapamiętaj jedno: nigdy (chyba, że na bardzo zaawansowanym etapie kampanii i pod warunkiem prowadzenia rozsądnej gospodarki) nie będzie cię stać na rozbudowanie każdej prowincji. Musisz z góry sobie założyć, gdzie powstaną jednostki wymagające mniejszych nakładów, a gdzie rekrutujesz oddziały elitarne. Budowanie infrastruktury od zera zwykle mija się z celem, bo trwa koszmarnie długo (można to obliczać wręcz na kilkadziesiąt lat) i kosztuje dużo pieniędzy. Lepiej wykorzystać te prowincje, które zostały już choć częściowo rozbudowane.



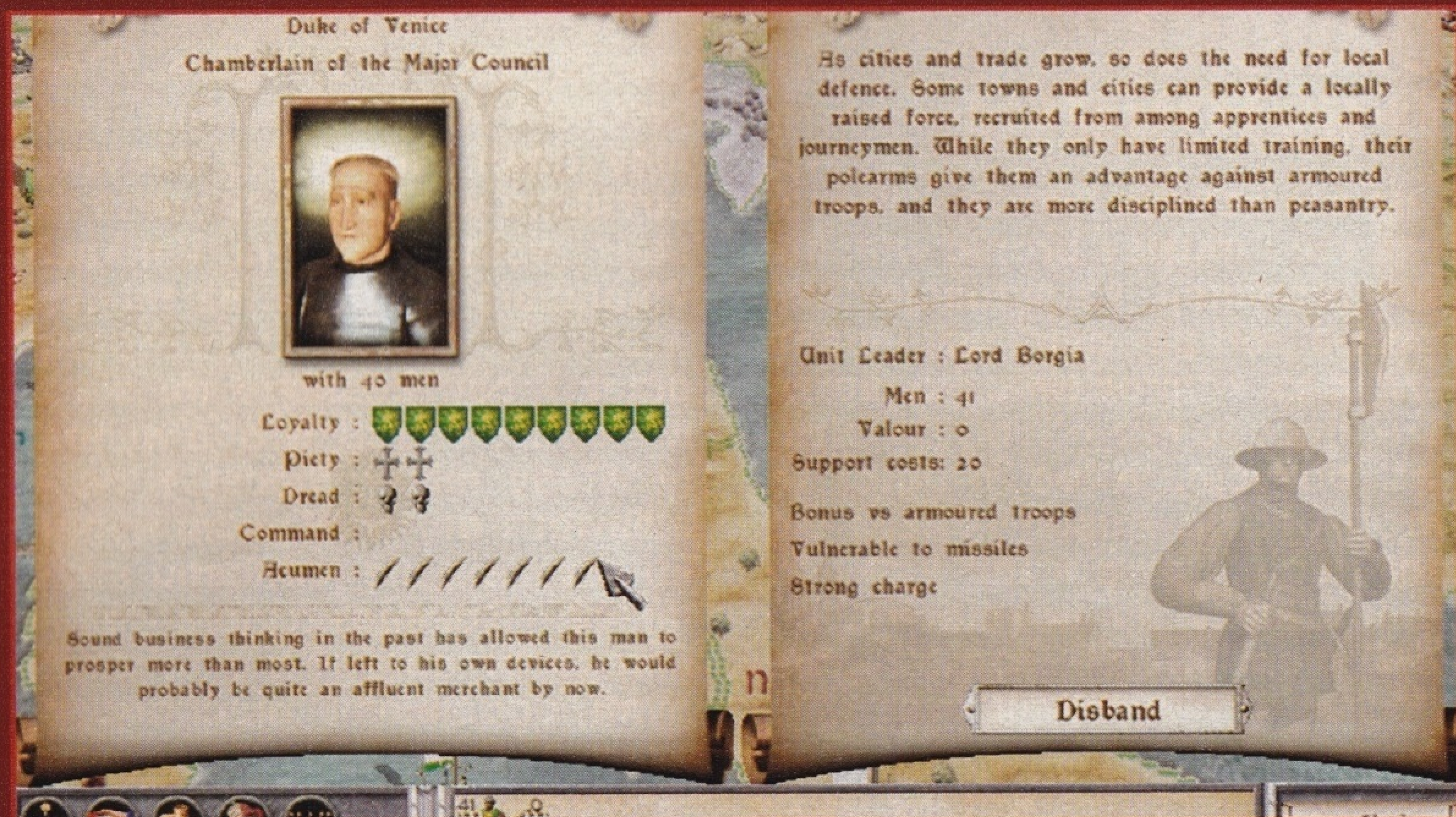


ROZBUDOWA INFRASTRUKTURY GOSPODARCZEJ

W MEDIEVAL pozyskujesz pieniądze łupiąc zdobyte na wrogu prowincje oraz pobierając okup za schwytanych jeńców. To jednak są tylko niespodziewane i jednorazowe przychody, a przecież chodzi o to, by twoje prowincje przynosiły coroczny przyzwoity zysk. Jak to osiągnąć? Przede wszystkim budując kopalnie (w tych rejonach, które dysponują bogactwami naturalnymi) oraz punkty handlowe i porty. Jednak dochód generowany przez handel i kopalnie nie jest tak wysoki jak w SHOGUNIE. Nie ma się co spodziewać szybkich zysków, to raczej inwestycja na długie lata. Zdecydowanie największe dochody przynosi uprawa pól. Masz możliwość udoskonalania upraw, ale uwaga: nie ma sensu ponosić kosztów i marnować czas na meliorowanie pól uprawnych w prowincjach, gdzie nie ma żyznej gleby. Część prowincji powinieneś w ogóle pozostawić odłogiem, gdyż bezcelowe jest rozwijanie tam rolnictwa i handlu (zmarnujesz czas i pieniądze).







ZARZĄDCY PROWINCJI

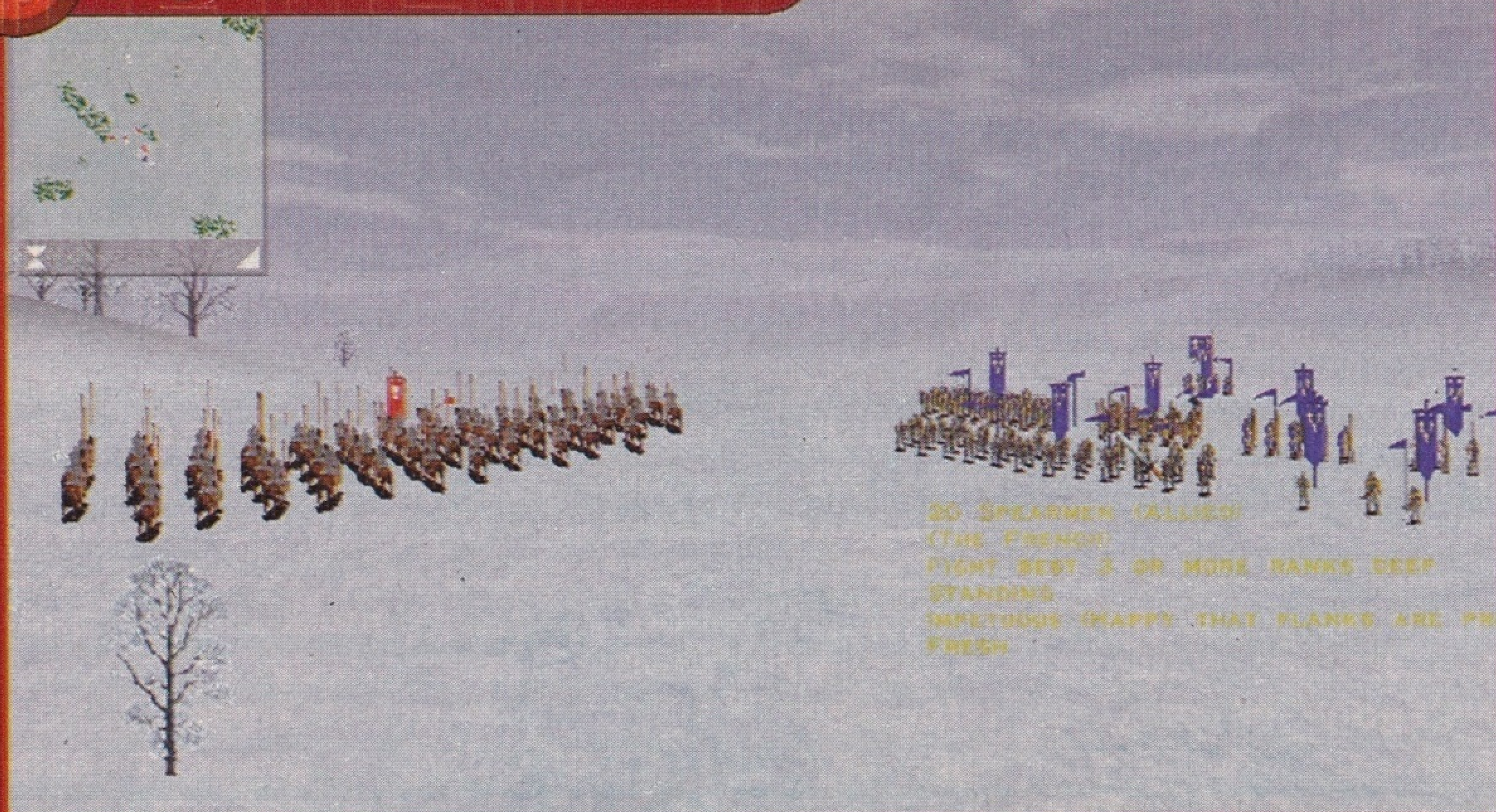
Każdy z twych dowódców nosi w plecaku nie tylko marszałkowską buławę, ale może zostać również gubernatorem prowincji. I jest to wybór o ogromnym znaczeniu. Kiedy tylko zdobędziesz daną krainę, na mapie pojawi się figurka z tytułem zarządcy. Jeśli najedziesz nią na jednostkę, to generał tej jednostki stanie się gubernatorem prowincji (nazywanym księciem, wojewodą czy hrabią itp). Oto jakimi zasadami powinieneś się kierować przy wyborze gubernatora:

1. Generał musi mieć wysoką cechę Acumen. Wtedy raptownie wzrastają dochody z podatków.
2. Generał musi mieć wysoką cechę Dread. Wtedy maleje niebezpieczeństwo buntów.
3. Generał powinien cechować się wysoką Lojalnością. Wtedy mała jest szansa, aby cię zdradził.
4. Generał nie może opuszczać prowincji, którą zarządza, jeśli chcesz, by jego cechy oddziaływały na mieszkańców.
5. Jeśli masz prowincję, która przynosi duże dochody, spróbuj jej znaleźć godnego zarządcę. Lepiej przez rok, dwa lub trzy poczekać na pojawienie się odpowiedniego generała, niż dać zarząd komuś, kto nie ma pełnych kwalifikacji.
6. Możesz pozbawić swego generała tytułów, używając do tego celu emisariusza. Uważaj tylko, bo spada wtedy lojalność takiego zdegradowanego dowódcy.

SOJUSZE

MEDIEVAL wyraźnie pokazuje, że nie da się toczyć walki na dwóch frontach. A przynajmniej nie w pierwszych latach kampanii, kiedy twoje państwo jest jeszcze słabe militarnie i gospodarczo. Dlatego podstawowego znaczenia nabiera system sojuszy. Na samym początku musisz zastanowić się, w którym kierunku ma pójść twoja ekspansja. Jeśli prowadzisz Włochów, to rozsądne jest natychmiastowe zaatakowanie państwa papieskiego oraz Neapolu, a zawarcie sojuszu z Niemcami oraz Węgrami. Po zdobyciu Półwyspu Apenińskiego możesz już zaatakować Niemców i wejść w sojusz z Francuzami, którzy zwykle z germańską nacją tłuką się niemiłosiernie. Podobnie jest w przypadku Polski: tylko początkowe przymierze z Niemcami oraz Węgrami pozwoli ci na pokonanie Złotej Ordy i zabezpieczenie wschodniej granicy. Sojusze możesz zawierać na dwa sposoby: pierwszym jest wysłanie emisariusza, a drugim posłanie księżniczki w celu scementowania przyjaźni poprzez dynastyczne małżeństwo. Bardzo często zdarza się, że alians proponuje ci wysłannik innego państwa. Musisz wtedy zastanowić się, czy zawarcie takiego sojuszu jest opłacalne. Po pierwsze, państwo to może być dobrym obiektem agresji w następnych latach, a po drugie, sojusz z jednym władcą może spowodować zerwanie sojuszu z innym (jeśli twoi sprzymierzeńcy są w stanie wojny, to musisz wybierać pomiędzy nimi).





WOJNA

Decyzja o rozpoczęciu wojny powinna być przemyślana. Są państwa, które możesz pokonać w ciągu jednego roku, ale są też takie, z którymi walka przeciągnie się na długie lata. I w tym wypadku musisz mieć pewność, że gospodarczo taki konflikt wytrzymasz. Pamiętam kampanię, w której kierując Duńczykami, wojowałem z Rusią i gdyby nie niespodziewana śmierć wielkiego księcia na skutek epidemii (a że nie miał następców, to państwo przestało istnieć), to nie wiem, jak ten konflikt by się skończył. Rusini bowiem próbowali wszelkimi siłami odbić zajęty przeze mnie Nowogród i chociaż wygrałem z niego trzy bitwy, to po prostu nie byłem w stanie wytrzymać czwartej, gdyż nie miałem odwodów. Podobna sytuacja miała miejsce w Niemczech, kiedy musiałem się wycofać z Frankonii, gdyż uderzyła na mnie armia licząca około 1200 ludzi, podczas kiedy ja raptem byłem w stanie zgromadzić niewielu ponad 500. I co z tego, że po rozegraniu bitwy o Frankonię straty wyniosły 800 do 400 na moją korzyść, skoro ja na stratę 400 żołnierzy (i to w większości naprawdę elity) po prostu nie mogłem sobie pozwolić, ponieważ wiedziałem, że Niemcy łatwiej przebolejąswoją porażkę niż ja takie pyrrusowe zwycięstwo. Oczywiście zdarzyła się i sytuacja odwrotna. W ciągu jednego roku zniszczyłem Francję, likwidując trzy jej spore armie i zajmując trzy prowincje, ale tylko dlatego, że dysponowałem wtedy potencjałem pozwalającym na Blitzkrieg. Podobnie było, kiedy grając Polakami, jednego roku rozgromiłem Niemców w Prusach, na Pomorzu, w Brandenburgii, Czechach, Austrii i Chorwacji. Ale taką ofensywę musisz długo przygotowywać i być pewnym, że utrzymasz zdobycze, gdy przeciwnik skoncentruje swe armie.

Generalnie prowadzenie wojny jest konieczne ze względów gospodarczych. Silna armia wymaga silnej gospodarki, a silną gospodarkę stworzysz przez zajmowanie kolejnych prowincji. Z kolei, gdy zajmujesz nowe tereny, to toczysz wojnę, a do tego potrzeba ci nowych armii. I takie to błędne koło. Dlatego zwłaszcza na początku rozgrywki warto zaatakować neutralne prowincje lub słabych sąsiadów (jako Niemiec zajmij Danię, jako Polak rusz na Litwę i Wołyń, jako Włoch zaatakuj papiestwo i Neapol, jako Duńczyk zaanektuj Szwecję oraz Norwegię itd.). Zwróć też uwagę na opłacalność podboju. Jeśli neutralna prowincja nie jest ci potrzebna do szczęścia (niski dochód, brak infrastruktury), to może nie warto się o nią bić? Tak zdecydowałem się postąpić z Finlandią, która była dość silnie broniona, a mogłem się po niej przez najbliższe lata spodziewać groźby buntów, a nie przyzwoitych dochodów. W czasie prowadzenia wojny ważna jest nie tylko liczebność posiadanej armii, ale również:

1. Gotówka. Jeśli masz jej sporo, to możesz zwerbować najemników (pod warunkiem, że w prowincji jest karczma i że najemnicy tam przybyli). Zdarza się, że może to być nawet kilkanaście oddziałów w ciągu roku, ale ich utrzymanie kosztuje potem bardzo wiele. Jeśli masz nie tylko gotówkę, ale również emisariuszy, to możesz spróbować przekupić wrogich generałów.
2. Możliwość szybkiego powołania następnej armii.
3. Możliwość szybkiego przerzucenia wojsk na zagrożony teren.
4. Spokój w już okupowanych prowincjach, byś nie musiał tam utrzymywać garnizonów, tylko wszystkich żołnierzy wysyłać na front.

OBRONA TERYTORIUM

Jeżeli znalazłeś się w kłopocie i musisz bronić własnej prowincji, to sytuację taką można pod pewnymi względami uznać za komfortową. Po pierwsze, decydujesz o tym, jakie zająć pozycje, a po drugie, to wróg będzie musiał zbliżyć się do ciebie i rozpocząć atak. To jemu zależy na pośpiechu, bo jeśli konflikt nie rozstrzygnie się zanim minie limit czasu, to prowincja pozostanie w twoich rękach. Rozstaw wojska rozważnie: kawaleria na skrzydłach, piechota pośrodku. Ta taktyka sprawdzona została już przez Hannibala na 60 tysiącach Rzymian, którzy prosto z pola bitwy pod Kannami udali się na wieczny spoczynek.

Generalnie nie lubię bitew w lasach. Staram się zawsze wybierać w miarę otwarte pole walki, a najlepiej rozmieścić jednostki na wzgórzu tak, aby wróg musiał piąć się pod górę. Wtedy piechota uderza z centrum, łucznicy (jeśli takowi są) zasypują strzałami wroga, a kawaleria dostaje wolną rękę na flankach. Wspaniała sytuacja ma miejsce wtedy, gdy bronisz przeprawy przez most. Zdarzyło mi się to wiele razy i straty wroga wynosiły wtedy mniej więcej 1 do 7, a nawet 1 do 10. W takim wypadku przydają się jednostki strzelające. Rozmieszczasz je na brzegu, przeprawę blokujesz silnymi oddziałami piechoty, po czym rozpoczyna się zabawa w strzelanie do tarczy. W czasie walki na Ukrainie (Kijów) moja jedna, mała katapulta „zaliczyła" w ten sposób prawie dwustu wrogów. Oczywiście znacznie gorsza sytuacja ma miejsce wtedy, gdy to komputer broni przeprawy na rzece. Czasami lepiej w takiej sytuacji użyć opcji automatycznego rozwiązania konfliktu bez wchodzenia na mapę taktyczną.





ZAMKI

Chociaż zdobędziesz prowincję bronioną przez wroga, może zdarzyć się, że w jego rękach zostaje zamek wraz z załogą. Kraina taka przynosi co prawda dochód, ale nie możesz w niej wznosić budowli ani rekrutować żołnierzy. Poza tym garnizon może przeprowadzić kontratak. W takiej sytuacji masz do wyboru dwie opcje: albo spokojnie czekasz, aż zamek padnie (może to trwać nawet ponad 10 lat), albo decydujesz się szturmować (przenosisz figurkę armii na symbol zamku). Szturm jest łatwiejszy, gdy posiadasz machiny oblężnicze. W wypadku nieumocnionych twierdz wystarczy zaś zwykła konnica czy piechota. Mury lub brama miejska padną pod ciosami mieczy lub włóczni. I po krzyku! Jeśli jednak zamek jest dobrze broniona fortecą, dysponuje wieżami strzelniczymi i grubymi murami, to atak bez użycia machin oblężniczych może okazać się fatalny w skutkach.



MORALE NA POLU WALKI

Nie wiem, czy w czasie trwania bitwy istnieje coś ważniejszego od morale żołnierzy. W MEDIEVAL zależy ono od wielu czynników. Są to:

1. Charakterystyka danej jednostki, np. rycerze mają znakomite morale, chłopi i mieszczańskie milicje mają morale nędzne. Zawsze jest to wyjaśnione przy opisie oddziału.
2. Ranga i cechy dowodzącego generała.
3. Obecność wodza na polu bitwy. Jeśli zacznie on uciekać lub zginie, to w rozsypkę mogą pójść nawet te oddziały, które do tej pory walczyły jak równy z równym lub zwyciężały.
4. Stosunek oddziału do tego, co wydarzyło się na polu bitwy. Jeśli jednostka poniosła zbyt duże straty, czuje się niepewnie.
5. Stosunek oddziału do tego, jak układa się walka. Jeśli jednostka ma flanki zabezpieczone przez sojuszników, to czuje się pewniej i będzie mniej skora do ucieczki.

Niestety, czasami zdarza się, że twoja armia zaczyna panikować. Niby wszystko idzie dobrze, a tu chłopaki wywieszają białą flagę. Taką jednostką zwykle możesz jeszcze przez pewien czas sterować i jest to znak, że należy ją jak najszybciej cofnąć. Jeśli poniesie dodatkowe straty, to żołnierze rzucą się do ucieczki, nad czym nie będziesz w stanie zapanować. Podstawowe znaczenie w czasie wojny ma zniszczenie morale wroga. Zmuś jego generała do ucieczki albo go zabij, a zyskasz ogromną przewagę lub nawet szybko zakończysz bitwę.



JEŃCY I UCIEKINIERZY

W pewnym momencie trwania bitwy zauważysz, że twoi dzielni chłopcy zaczynają brać jeńców. Przed zakończeniem walki możesz podjąć decyzję o ich likwidacji (działanie niehumanitarne, ale skuteczne) lub też zachować brańców w celu otrzymania okupu. Jeśli weźmiesz do niewoli nieprzyjacielskich wodzów, możesz otrzymać naprawdę spore sumy (pod warunkiem, że wrogie mocarstwo dysponuje gotówką!). Mój rekord to przeszło 12 tysięcy florenów z jednej bitwy (kwota ogromna!), ale zwykle wykup jest znacznie niższy. Weź pod uwagę jedno: jeńcy wracają do macierzystej prowincji i po upływie dwóch lat stają się w pełni wartościowymi żołnierzami. Trzeba się więc zastanowić, czy wypuszczenie np. trzystu lub czterystu ludzi nie popsuje ci szyków w przyszłości. Podobna sprawa jest z uciekinierami. Komu uda się zwiać z pola bitwy, ten może zostać znowu włączony do armii. Dlatego bardzo ważne jest, abyś w ślad za uciekającym nieprzyjacielem wysyłał kawalerię (inne jednostki zwykle nie są w stanie go dogonić) i zabijał każdego żołnierza, którego tylko dopadniesz. Ma to jeszcze jeden walor – jednostka pościgowa osiągnie świetny rezultat, co może następnie poprawić jej charakterystyki.

Mounted Sergeants	Sir Chrosciszko Premyslid	1	19	44	27	26
Spearmen	Sobislaw Czajka	0	4	29	5	128
Royal Knights	Sir Wladyslaw Orlicki	2	57	4	18	2
Royal Knights	Sir Stanislaus Kazczyk	2	86	35	14	6
Feudal Knights	Sir Kazimierz Grycki	2	121	58	37	16
Feudal Men-At-Arms	Sir Ziemowit Penc	0	38	11	10	70
Feudal Men-At-Arms	Sir Zygmunt Orlicki	0	11	4	0	80
Feudal Men-At-Arms	Sir Przemysl Petratz	0	11	9	12	68
Spearmen	Leszek Malewicz	0	2	4	4	129
Spearmen	Radoslaw Wielkopolski	0	1	4	2	131
Spearmen	Sobislaw Czajka	0	2	17	2	131
Urban Militia	Sir Kasper Ogitzak	0	20	5	3	77
Woodsmen	Przemyslaw Maziwiecki	0	13	75	43	37
			385	299	177	901

OK Save Replay





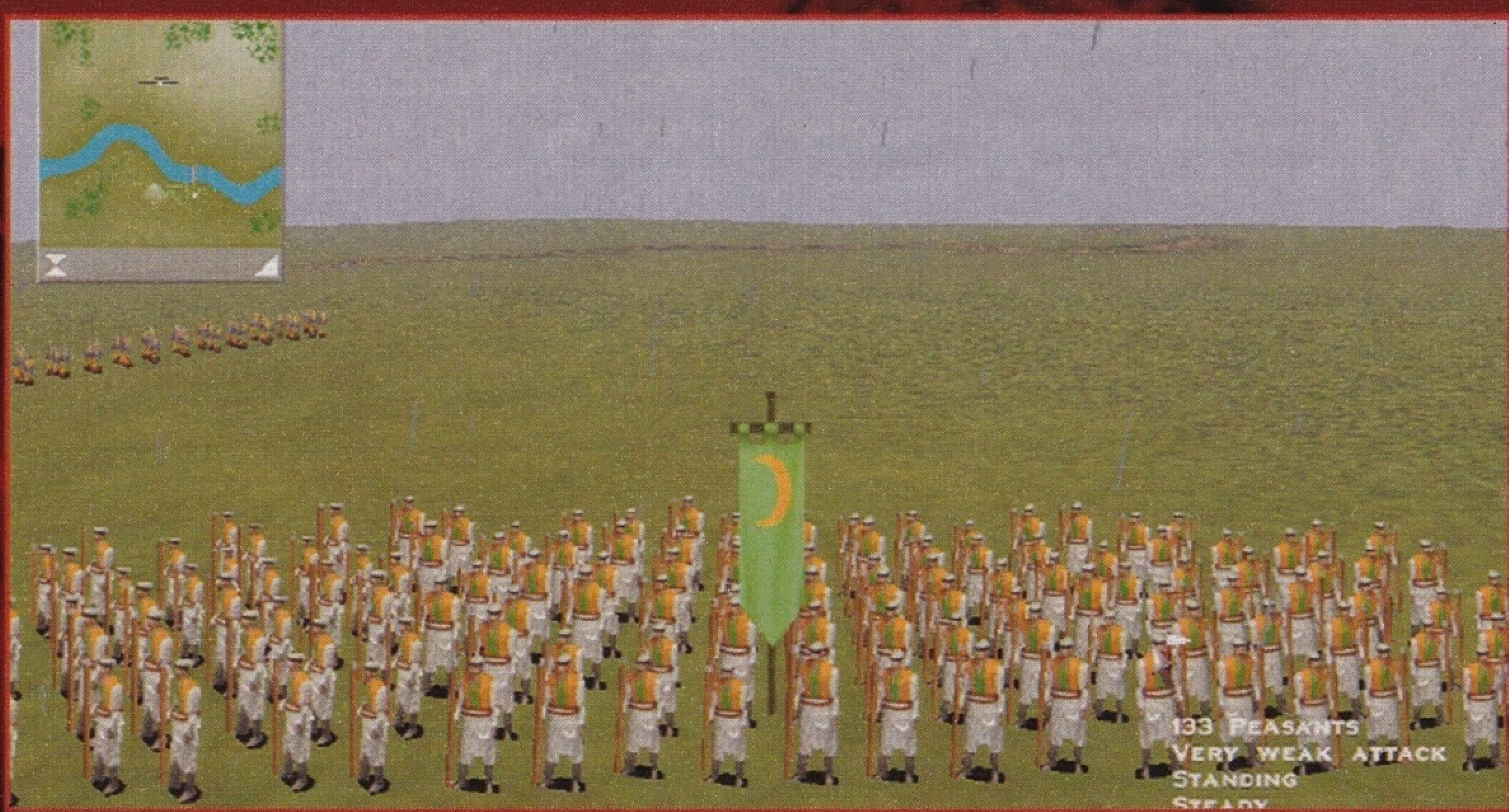


LOJALNOŚĆ I BUNTY

Każda z prowincji jest charakteryzowana za pomocą wskaźnika pokazującego lojalność jej mieszkańców. Jeśli wskaźnik ten jest wyższy niż 100, to dobrze. Jeśli niższy, zaczynają się kłopoty. A od czego zależy lojalność? Jest kilka przyczyn:

1. Im dłużej zarządzasz prowincją, tym bardziej ludzie przyzwyczają się do twojej władzy.
2. Cecha Dread gubernatora prowincji powoduje zwiększenie lojalności mieszkańców.
3. Obecność zamku na terenie prowincji powoduje zwiększenie lojalności mieszkańców.
4. Obecność emisariusza na terenie prowincji powoduje zwiększenie lojalności mieszkańców.
5. Obecność oddziałów wojskowych na terenie prowincji powoduje zwiększenie lojalności mieszkańców. Im większa armia, tym grzeczniejsza jest miejscowa ludność.
6. Znaczenie mają względy religijne.
7. Na lojalność znacząco wpływa wysokość podatków. Zwykle świeżo zdobyta prowincja powinna zostać obłożona jak najniższym podatkiem, chyba że stacjonuje tam naprawdę potężna armia i znalazł się rewelacyjny gubernator.

O buntach mogę powiedzieć tylko jedno: nie możesz dopuścić do ich wybuchu. Jeśli bunt wybuchnie, na mapie pojawi się armia rebeliantów, która często po prostu przytłacza swoim ogromem. W dodatku w MEDIEVAL zawsze buntownicy dysponują silnymi jednostkami, a nie tylko prostym chłopstwem. Pamiętam wybuch buntu na Litwie, który zdruzgotał silną armię Złotej Ordy (czemu ja zresztą z przyjemnością się przyglądałem, jako że Mongołowie byli moim następnym celem). Najbardziej koszmarnym snem każdego władcy jest restytucja papiestwa. Jeśli zdarzyło ci się utłuc papieża i jego wojska oraz zająć Rzym, nie oznacza to wcale końca kłopotów. Po kilkunastu latach może się bowiem zdarzyć, że ogłoszone zostanie restytuowanie Państwa Papieskiego i w wyniku tego pod Rzymem pojawi się (dosłownie znikąd) armia nowego papieża. W dodatku armia składająca się w przeważającej mierze z elitarnych oddziałów przybocznej straży królewskiej (Royal Knights).





TANIE JEDNOSTKI

Powoływanie najtańszych oddziałów, czyli chłopstwa (peasants) i milicji miejskiej (urban militia), właściwie mija się z celem. Te oddziały to typowe mięso armatnie, charakteryzujące się niewielką skutecznością oraz zatrważająco słabym morale. Czyli krótko mówiąc: jeśli przeciwnik nie wytnie ich w pień, to ucieknął. Zupełnie inna sprawa jest z tanimi i łatwymi do zrekrutowania włócznikami (spearmen). Żołnierze ci znakomicie walczą przeciw kawalerii wroga (zwłaszcza lekkiej), nie wolno tylko dopuścić, by nieprzyjaciel uderzył na nich od flanki, gdyż wtedy szybko tracą zarówno zapał, jak i siły. W niektórych prowincjach będziesz mógł rekrutować Wikingów (bez ponoszenia kosztów na rozbudowę infrastruktury). Jeśli brakuje ci pieniędzy, nie jest to zły wybór, gdyż chłopcy z północy mają niezłe morale. Nie radzę jednak posyłać ich przeciw ciężkozbrojnym – wówczas prawie natychmiast idą w rozsypkę. Musisz tylko zwrócić uwagę na jedną rzecz: zazwyczaj morale najtańszych jednostek jest bardzo niskie (Wikingowie są tu chlubnym wyjątkiem) i mają one skłonności do dezercji z pola bitwy (nawet, kiedy wydawać by się mogło, że posiadają przewagę). Tanie jednostki świetnie jednak nadają się do służby garnizonowej w dopiero co zdobytych prowincjach. Z ich dowódców można też czasami zrobić całkiem sprawnych gubernatorów.

KAWALERIA

Oczywiście każdy wolałby mieć w swej armii zagony pancernej jazdy, ale lekka kawaleria jest znacznie łatwiejsza w rekrutacji i do tego tańsza. W przypadku używania w boju lekkiej kawalerii panuje jedna, najważniejsza zasada: pod żadnym pozorem nie wolno ci tych żołnierzy wysyłać przeciw włócznikom lub pikinierom, a ogólnie mówiąc: przeciw żadnej jednostce piechoty, której cechą jest dobra obrona przed konnicą. Nawet feudalne rycerstwo (czyli ciężka kawaleria) staje się bezradne w spotkaniu z tego typu żołnierzami. Jednak nie oznacza to wcale, że kawaleria jest bezużyteczna. Wręcz przeciwnie! Kilka nielicznych oddziałów królewskich rycerzy (najbardziej elitarne jednostki w grze) może przechylić na twą szalę losy wielkiej bitwy. Szkopuł tylko w tym, by prawidłowo tych wojowników użyć. Przede wszystkim zapamiętaj kilka zasad:

1. Konnica najwspanialej atakuje od flanki albo od tyłu. Zwiąż piechotę wroga walką z twoją piechotą i dopiero wtedy wyślij na niego jazdę w szarży (z boku lub z tyłu). Efekty będą znakomite.

2. Kawalerzyści świetnie potrafią wszcząć zamęt w szeregach nieprzyjaciela. Podjedź, odciągnij wroga i odskocz. Zmuś go, by rozrzucił swą armię po większym terenie, a wtedy uderz z flanki.

3. Konnica potrafi w miarę łatwo oderwać się od pieszego wroga, który oczywiście nie może jej potem dogonić.

4. Jezdni potrafią szybko i skutecznie wyeliminować oddziały strzelające wroga. Rozpocznij tylko szarżę, a zobaczysz, jaka panika wkrada się w szeregi łuczników nieprzyjaciela.

5. Oddział kawalerzystów może ci posłużyć do wyeliminowania wrogiego generała, a jego śmierć lub ucieczka znacznie przybliżą zwycięstwo.

6. Tylko kawaleria jest w stanie odegnać konnych łuczników wroga (piszę odegnać, bo z dogonieniem mogą być już kłopoty). Jeśli nie masz kawalerii, konni łucznicy zatrują życie twym żołnierzom.

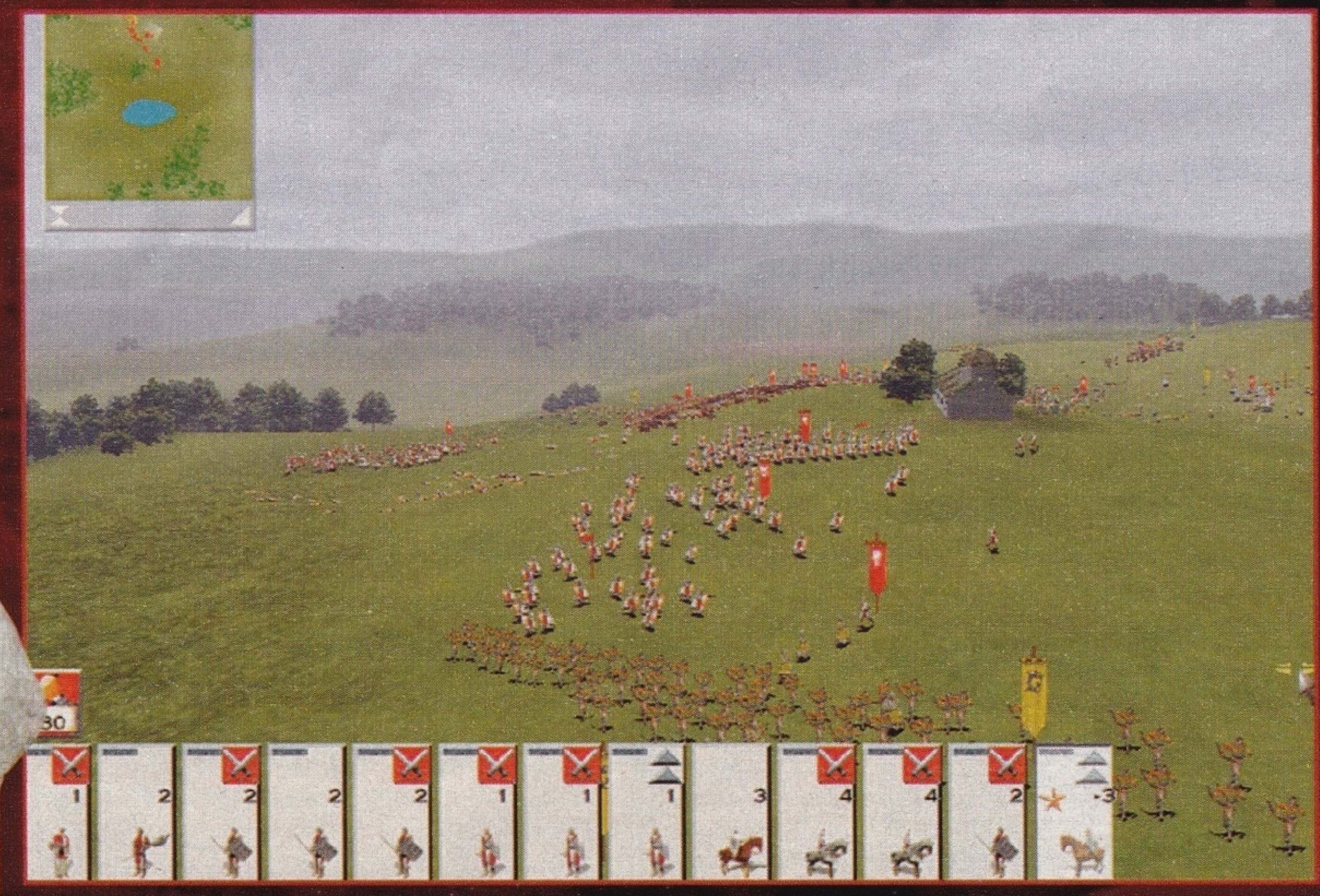
7. Kawaleria jest niezastąpiona w pogoni za uciekającym wrogiem. Wtedy lekka jazda (np. Steppe Cavalry) jest w stanie wytłuc całe hordy żołnierzy, którym w innym wypadku mogłaby natychmiast ulec.





PIECHOTA

Jak już pisałem, piechota jest absolutnie niezastąpiona w czasie obrony przed kawalerią wroga. Las pik lub włóczni zdewastuje nieprzyjacielskie siły pod warunkiem, że twoi żołnierze nie zostaną otoczeni. Najznakomitszymi jednostkami w grze są szwajcarscy ciężkozbrojni pikinierzy, ale nie będziesz miał zbyt wielu okazji, aby korzystać z ich pomocy (koszmarnie zawyżone warunki rekrutacji plus fakt, że powoływać ich można tylko w Szwajcarii). Oddziałem piechoty dość łatwym do szybkiej rekrutacji są Feudal Men-at-Arms, a liczniejszy o 53 ludzi (80 do 133, gdyż takie są standardy) oddział włóczników (Spearmen) idzie w walce z nimi w rozsypkę prawie natychmiast. Żołnierze ci staną również przeciw ciężkiej jeździe, ale w walce z nią ponoszą spore straty. W poprzedniku MEDIEVALA, grze SHOGUN, mogłeś każdą bitwę wygrać, szarżując ciężkozbrojną kawalerią. Tu nie jest to takie proste, a piechota odgrywa zasłużenie dużą rolę. Jeśli widziałeś film „Braveheart" z Melem Gibsonem, to być może pamiętasz, że karny szereg piechoty uzbrojonej we włócznie potrafi poradzić sobie z kwiatem feudalnego rycerstwa. W MEDIEVAL wygląda to bardzo podobnie, a sukces bitewny polega na umiejętnym uzupełnianiu się piechoty oraz kawalerii.





JEDNOSTKI STRZELAJĄCE



Walka przeciw jednostkom strzelającym jest wielce kłopotliwa, gdyż wróg zwykle pieczołowicie je chroni. Najgorsza sytuacja, jaką można sobie wyobrazić, to potyczka z konnymi łucznikami, kiedy dysponujesz samą piechotą (z konnych łuczników uwielbia korzystać przede wszystkim Złota Orda). Nieprzyjaciel będzie cię na przemian ostrzeliwał i uciekał. I tak dopóki nie wyczerpie mu się amunicja. Potem przejdzie do starcia wręcz, ale co napsuje ci krwi, to jego. Na szczęście autorzy MEDIEVAL: TOTAL WAR w bardzo dowolny sposób podeszli do roli łuczników i kuszników w średniowiecznym świecie i jednostki te są wręcz bezużyteczne na polu bitwy (trochę przesadzam, ale niewiele). Otóż w czasach średniowiecza papieże specjalnymi edyktami zabraniali stosowania kusz w walce przeciw chrześcijanom (z poganami wszystkie środki były dozwolone), gdyż kusze uważano za jedyną prawdziwie śmiercionośną broń (grot kuszy przebijał płytową zbroję mniej więcej tak łatwo, jak ty wbijasz palec w roztopione masło). Z kolei angielscy łucznicy dokonali nieprawdopodobnej masakry (dla ówczesnego świata było to coś w rodzaju trzęsienia ziemi) francuskiej ciężkiej jazdy w bitwach pod Azincourt i Crecy. W MEDIEVAL jednostki strzelające mogą co najwyżej delikatnie cię wspomóc w bitwie, ale z całą pewnością nie przeważą jej szali. Dlatego powoływanie jakichkolwiek łuczników, kuszników czy muszkieterów uważam za chybione. Wyjątek stanowią tu konni łucznicy i kusznicy, którzy zasługują na uwagę ze względu na szybkość poruszania się i możliwość bezkarnego atakowania piechoty wroga, która nie ma szans ich dogonić. Przeprowadziłem symulację, w której 53 konnych kuszników spotkało się ze 133 Chivalry Sergeant (podobny koszt rekrutacji). Po śmierci stu swoich ludzi wróg uciekł (i całe szczęście, bo kończyła mi się amunicja), a ja nie straciłem ani jednego żołnierza. Ale – podkreślam – moi żołnierze byli kawalerzystami, a ich taktyka polegała na ucieczce galopem, strzelaniu, ucieczce, strzelaniu i tak aż do znudzenia.

Obecność jednostek strzelających ma znaczenie tylko w jednym wypadku: w czasie obrony prowincji przeciętych przez rzekę, gdzie musisz chronić przepraw przez mosty. Niestety, średniowieczna artyleria nie odgrywa w zasadzie żadnej roli na polu bitwy. Przeprowadziłem symulację, umieszczając najcięższą w grze armatę na wzgórzu i każąc wzgórze to atakować wrogiej armii. Armata nie trafiła ani razu i nie zabiła żadnego wrogiego żołnierza, a kule waliły gdzieś Panu Bogu w okno. Żałosne!

SZPIEGOSTWO I ZAMACHY

Podstawową sprawą dla dobrego zaplanowania kampanii jest wiedza o rozlokowaniu i sile wrogich armii. Jeśli w prowincji zbudujesz Watch Tower, to wtedy zyskasz dokładną wiedzę o jednostkach stacjonujących we wszystkich prowincjach sąsiednich. Kolejną bardzo ważną budowlą (a jej wzniesienie trwa tylko rok) jest Border Fort. To tutaj sprawdzani są podróżni, a co za tym idzie, następuje tu wykrywanie wrogich zamachowców. Na pewnym etapie gry nieprzyjaciele próbują skrytobójczych zamachów niemal każdego roku, więc dobrze by było, żeby Border Fort chronił twoich gubernatorów czy dowódców. Jeśli ulokujesz w prowincji swojego szpiega lub przez dany kraj podróżuje twoja księżniczka, to zyskujesz wiedzę o tym, co się dzieje na jego terenie. Sam również możesz podejmować próby zamachów, ale w wypadkach, kiedy by się to opłacało (królowie wrogich państw), prawdopodobieństwo powodzenia jest nikłe. Podobna sytuacja zachodzi przy próbach oskarżenia wrogiego wodza o herezję. Kiedy próbowałem w ten sposób zniszczyć dowódcę o Piety równym zero (czyli obrazowo mówiąc, wyjątkowego w świecie łajdaka i ateistę), okazało się, że szansa powodzenia wynosi zaledwie 28%.





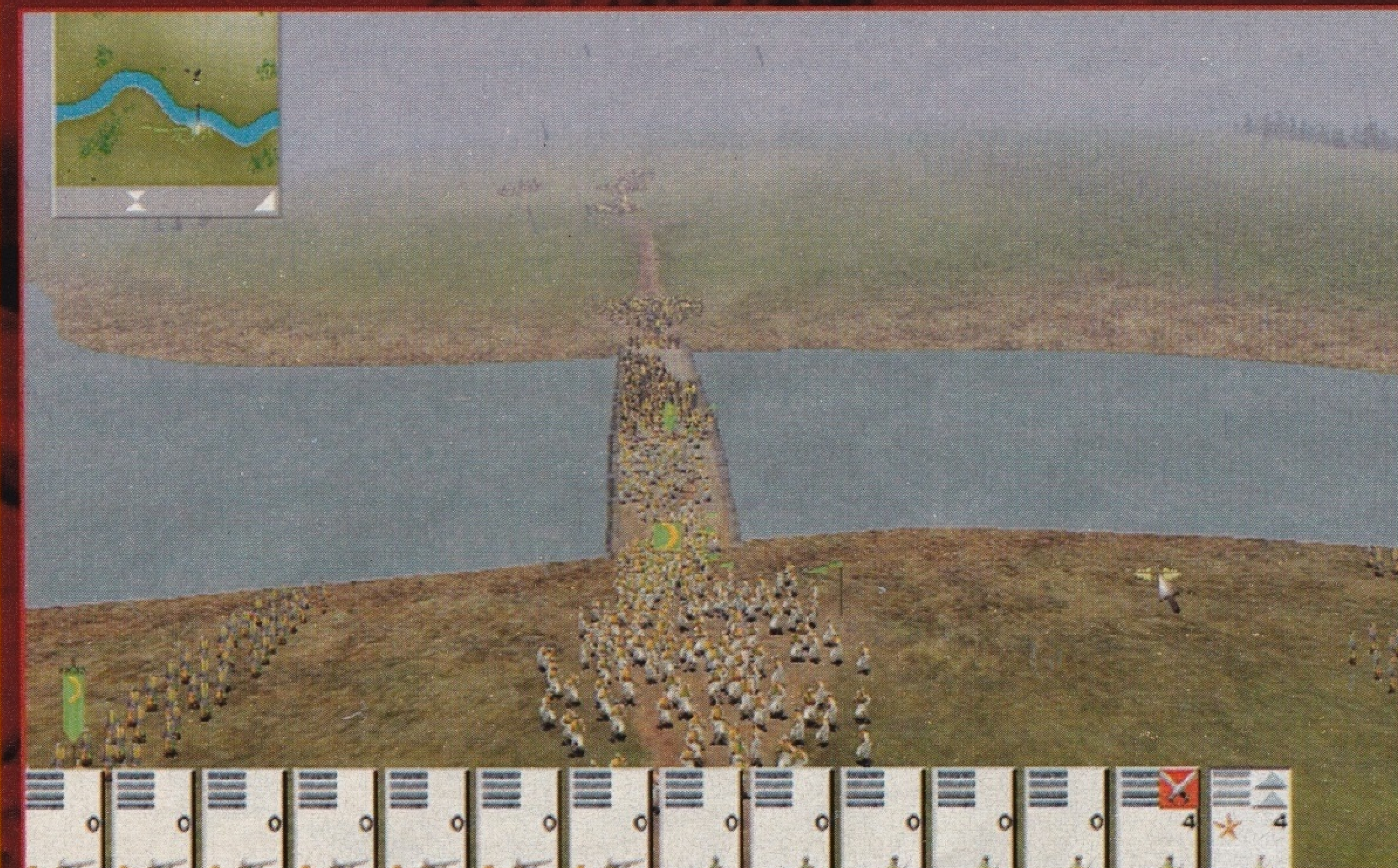
WALKA I HANDEL NA MORZU

MEDIEVAL pozwala na szereg interesujących kombinacji strategicznych dzięki wykorzystaniu flot transportujących wojska. Przede wszystkim korzystają z tej opcji gracze kierujący państwami położonymi na wybrzeżach Morza Śródziemnego. Niestety, problemy związane z transportem morskim nie są łatwe do rozwiązania i często możesz spotkać się z sytuacją uniemożliwiającą ci prowadzenie skutecznych działań na morzu (dlatego zabawę z MEDIEVALEM radzę zaczynać państwami położonymi z dala od basenu Morza Śródziemnego). Oto zasady transportu wojsk:

1. Aby wysłać armię drogą morską, musisz mieć w danej prowincji port.
2. Aby armia wylądowała w wyznaczonej prowincji, nie musi znajdować się w niej port, ale rzecz jasna prowincja musi mieć dostęp do morza. Pamiętaj jednak, że taka armia nie da już rady powrócić do domu tą samą drogą, gdyż znalazła się w kraju, w którym nie ma portu!
3. Armia atakująca z desantu ze statków nie może się wycofać.
4. Na każdym akwenie pomiędzy portem wysyłkowym, a miejscem lądowania musi pływać twój statek.
5. Jeśli na którymś z akwenów opisanych w punkcie 4 pływa wrogi statek, to akwen taki jest zablokowany (statki sojusznicze lub neutralne nie stanowią przeszkody) . Oznacza to, że nie możesz przerzucić armii dopóty, dopóki nie poradzisz sobie z wrogą flotą.

W SHOGUNIE sam fakt wybudowania portu automatycznie generował dochód. W MEDIEVAL nie jest to już takie proste. Aby prowincja cieszyła się zyskami z handlu morskiego, musisz wybudować w niej port, sklep kupiecki oraz musi ona posiadać interesujące towary. Poza tym twoje statki muszą stworzyć „łańcuszek", pływając po akwenach łączących twój port z co najmniej jednym innym portem. Poza tym akwen nie może zostać zablokowany przez wrogą flotę.







BŁĘDY KOMPUTEROWEGO PRZECIWNIKA

Skoro komputer bywa głupi, to grzechem byłoby tego nie wykorzystać. Oto podstawowe błędy popełniane przez Sztuczną Inteligencję:

1. Komputer niezmiernie rzadko zrywa sojusze. Jeśli jesteś z kimś w przymierzu, możesz pozostawić sąsiadujące z tym państwem prowincje bez obrony. W ogromnej większości wypadków nic złego cię nie spotka.
2. Komputer atakuje twoje prowincje tylko w dwóch przypadkach:
a. jego armia ma naprawdę znaczącą przewagę
b. próbuje uratować swój broniący się jeszcze zamek i przeprowadza dywersję.
3. Komputer prawie zawsze ucieka, kiedy uderzysz na jego prowincję zdecydowanie przeważającymi siłami. Generalnie zresztą jest to taktyka rozsądna, ale czasami z sytuacji strategicznej wynika, że gdyby zdecydował się wydać ci bitwę, to pomimo porażki odniósłby korzyść. Dlatego że nadwątliłby twoją jedyną armię, a sam posiada jeszcze silne odwody. Niestety, SI MEDIEVALA nie jest w stanie dokonywać tak karkołomnych kalkulacji :).
4. W czasie bitwy na terenie przecinanym przez rzeki, komputer zawsze atakuje tylko jeden most (nawet jeśli na mapie są dwa).
5. Komputer potężnie gubi się w wypadku, kiedy przeprowadzasz jednoczesne ataki z centrum i z flanki. W jego armii zaczyna się tak ogromny bałagan (uciekający łucznicy, próbująca się przegrupować piechota), że łatwo jest z niego skorzystać.
6. Jeśli komputer dysponuje sporą armią, to zwykle nie potrafi utrzymać jednostek w skupieniu, a poza tym łatwo jest rozciągnąć jego szyki. Daje to taki efekt, że część nieprzyjacielskiej armii wchodzi do walki zdecydowanie za późno. Przypomina to filmy karate, w których główny bohater atakowany jest nie przez wszystkich wrogów na raz, a kolejno i dzięki temu może sobie z nimi poradzić.
7. Komputer nie ma zwykle oporów, by zaszarżować na twoich pikinierów czy włóczników, co kończy się najczęściej pogromem jego kawalerii. Oczywiście jeśli nie zwiążesz na czas walką wrogiej jazdy, to postara się uderzyć z flanki. Ale w tym wypadku sam sobie jesteś winien.

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

KONIEC

CZ. 1

MAFIA

The City of Lost Heaven

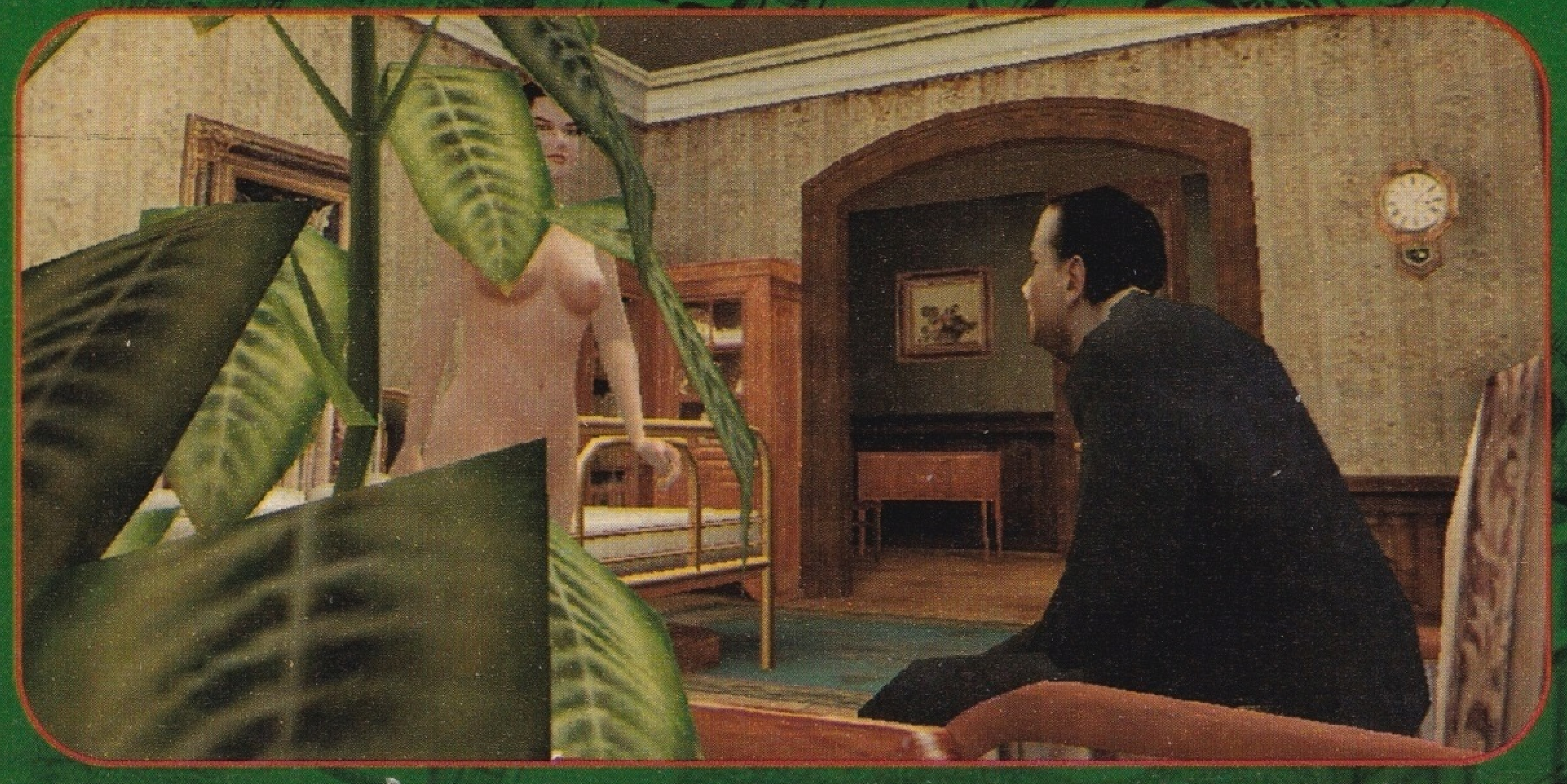
Jak kraść samochody? Jak zbierać haracze? Co zrobić, aby policja wreszcie się odczepiła? Na te i inne pytania postaramy się odpowiedzieć w niniejszym poradniku.

Chociaż mogłoby się wydawać, że MAFIA prowadzi przez cały czas za rękę, okazuje się, że wiele osób miało z nią problemy. Dlatego też, zdecydowałem się na dość łopatologiczną formułę poradnika. Na początek proponuję więc kilka porad praktycznych, które powinny pomóc początkującym w zrozumieniu mechaniki gry. Drugim elementem składowym tekstu są opisy przejścia kolejnych misji. Aha, ważna sprawa – wszelkie nazewnictwo pozostawiam zgodne z anglojęzyczną wersją gry.

W tym miejscu muszę z góry przeprosić wszystkich posiadaczy oryginalnej wersji programu – nie jest bowiem wykluczone, że w poradniku tym znajdą się informacje, które zawarte zostały także w instrukcji. Niestety, polski dystrybutor MAFII – Play-It – w ciągu dwóch miesięcy, kiedy pracowaliśmy nad recenzją i niniejszym poradnikiem, nie zdążył przysłać nam ANI JEDNEJ w pełni działającej kopii gry (o instrukcji nawet tu nie wspominam). Wynikającej stąd konieczności posiłkowania się egzemplarzem programu pochodzącym z zagranicy tłumaczyć chyba nie trzeba. Po prostu wstyd i żenada, o których szkoda wręcz gadać. Pozostaje mieć nadzieję, że ten poradnik przysłuży się wszystkim zainteresowanym jak najlepiej. Tym samym przechodzimy do sedna sprawy.

JAK ODBLOKOWAĆ FREE RIDE EXTREME

W listach do redakcji często przewijało się pytanie dotyczące trybu Free Ride Extreme. Dla tych, którzy ostatni miesiąc przeleżeli pod lodem, informacja – FR to tryb, w którym MAFIA staje się bardzo udaną wariacją na temat GTA3. O ile jednak tryb Free Ride – dostępny od samego początku – na dłuższą metę staje się, z racji swych ograniczeń, nudny, tyle jego mutacja Extreme to już w zasadzie temat legend. Aby móc rozbijać się po mieście świetnymi furami, bez strachu przed napastliwą policją, wystarczy raz ukończyć kampanię dla pojedynczego gracza. I to wszystko, tak naprawdę. Szerokiej drogi!





JAK PORADZIĆ SOBIE Z POLICJĄ?

To, że stróże prawa pojawiają się zawsze tam, gdzie nie są potrzebni, jest prawdą odwieczną. Skoro więc nie możemy od nich uciec, najwyższy czas nauczyć się z nimi żyć. Twoja interakcja z policją może istnieć na dwóch płaszczyznach – na płaszczyźnie upomnienia (ikona bloczku mandatowego) oraz na płaszczyźnie aresztowania (ikona kajdanek). Nie muszę chyba tłumaczyć, że obu rodzajów spotkań należy bezwzględnie unikać. Na szczęście, po pokonaniu wielu kilometrów Lost Heaven potrafimy już stwierdzić, co działa na policję, jak „płachta na byka".

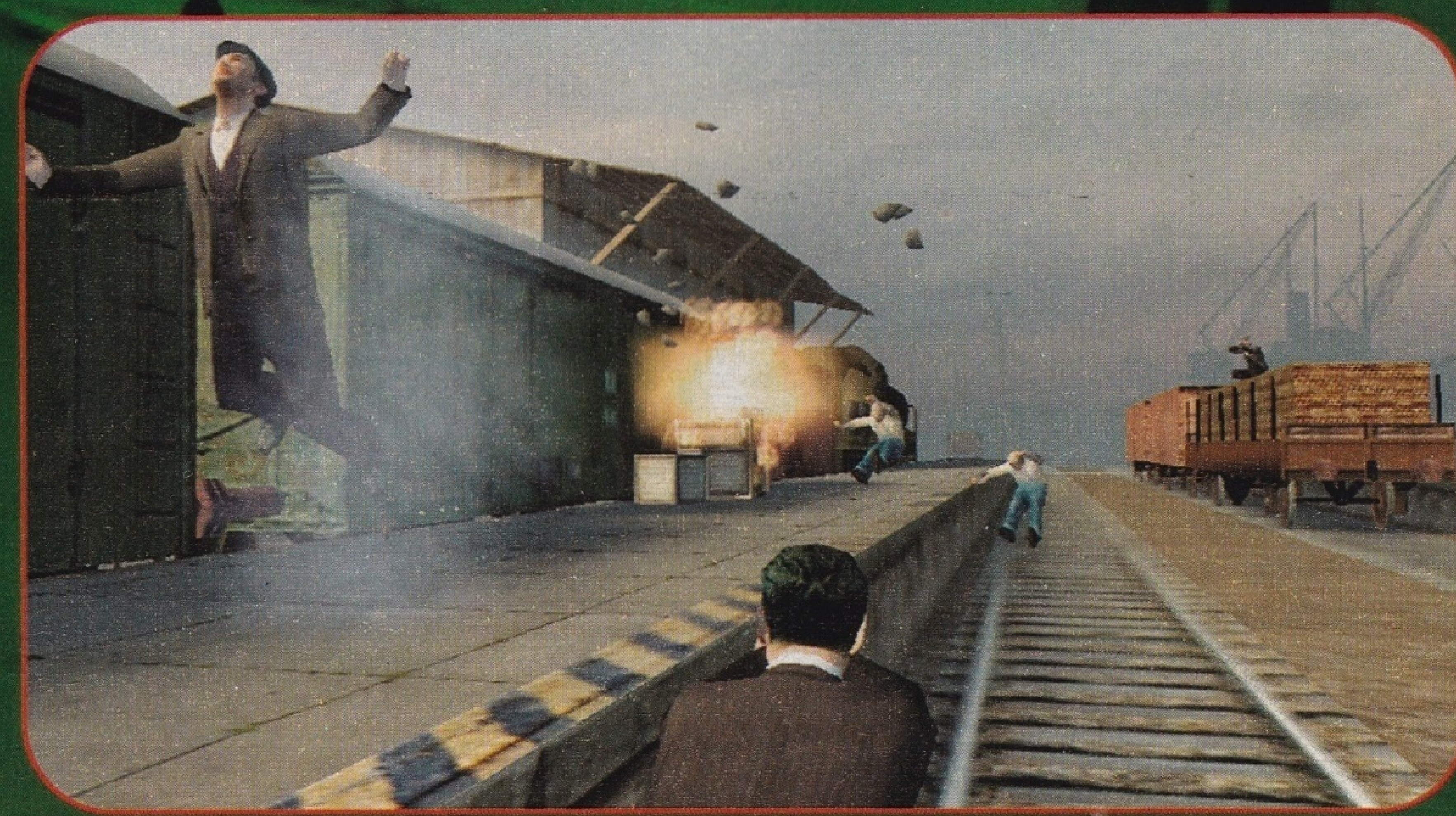
Oczywiście, zarówno w przypadku czynów podlegających upomnieniu jak i tych, za które będą chcieli cię zamknąć w grę wchodzą jedynie sytuacje, gdy będziesz łamał prawo na oczach gliniarzy. To samo tyczy się strzelanin, w które nie raz i nie dwa wdasz się na ulicach miasta. Tak naprawdę, możesz urządzić ostrą rzeź i nie ponieść za to żadnych konsekwencji – pod warunkiem oczywiście, że żaden stróż prawa tego nie widział. Przy tej okazji warto wspomnieć też o uzbrojeniu. Każda zauważona u ciebie sztuka broni (z wyjątkiem kija baseballowego) wprowadza policję w ciężką paranoję, dlatego też lepiej nosić niebezpieczny sprzęt dobrze ukryty. W przypadku, gdy z jakiś przyczyn nie możesz ukryć giwery – najlepiej będzie po prostu porzucić ją na chwilę i podnieść dopiero wtedy, gdy patrol da ci już spokój. To trochę mało logiczne, że leżąca na ulicy giwera nie wydaje się nikomu niczym dziwnym, ale trudno – takie są zasady gry, trzeba je wykorzystać.

Upomnienie dostajesz za następujące wykroczenia:

- *przejechanie na czerwonym świetle*
- *niegroźna stłuczka (mniej więcej na poziomie porysowanego lakieru)*
- *niegroźne potrącenie przechodnia (czyli takie, po którym wstanie)*
- *wymiatanie szybciej niż 60 na godzinę*

Do więzienia trafisz zaś, gdy będziesz urządzał akcje typu:

- *ucieczka przed policją, która chce wręczyć ci „upomnienie"*
- *wymachiwanie bronią przed nosem stróża prawa*
- *groźna stłuczka (ranny kierowca, poważne zniszczenia wozu)*
- *groźne potrącenie przechodnia (czyli takie, po którym już nigdy nie wstanie)*
- *wymiatanie szybciej niż 120 na godzinę*
- *zabicie policjanta, ostrzelanie wozu patrolowego albo wjechanie w tegoż*
- *mordowanie wszystkich wokoło (to, wbrew pozorom, rzecz haniebna)*



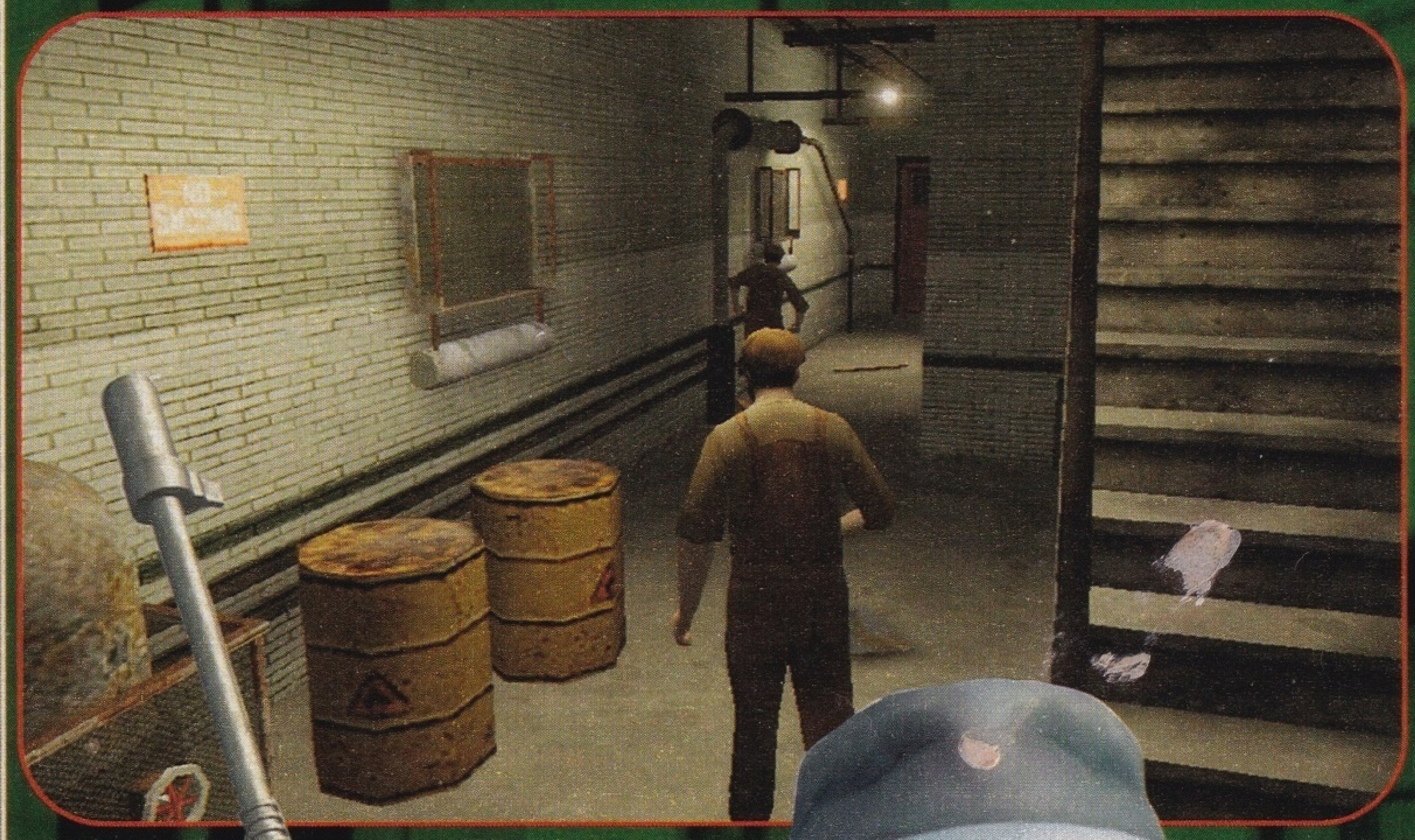
JAKIE RADY MOŻESZ MI DAĆ NA POCZĄTEK?

Zacznijmy od poruszania się, a dokładniej – od kucania. Ten tryb jest wbrew pozorom bardzo istotny i ma niebagatelny wpływ na to, czy wyjdziesz z misji cało czy też w plastikowym worku. Podczas strzelanin pozostawaj w tej pozycji i ruszaj się możliwie dużo – będziesz wówczas trudnym celem do ustrzelenia. Korzystaj z tej umiejętności także wtedy, gdy będziesz chciał poruszać się jak najciszej – w większości przypadków to działa.

Znacznie ważniejszym atutem tej pozycji jest to, że gdy kucasz, możesz dokładniej wycelować, a amunicję należy przecież oszczędzać. Innym, istotnym atrybutem fizyczności Tommy'ego jest umiejętność turlania się na boki. To w zasadzie najbardziej skuteczna mutacja side-stepu. Aby dokonać tej akrobacji, musisz wcisnąć dwukrotnie klawisz odpowiedzialny za krok w lewo / krok w prawo. Podczas strzelaniny jest to często najlepszy sposób na dłuższe zachowanie głowy na karku.

Niektóre bronie można „podładować", aby zadać większe obrażenia. Należy do nich m.in. kij baseballowy – im dłużej przytrzymasz lewy klawisz myszy (zakładając, że to on odpowiedzialny jest u ciebie za 'fire'), tym mocniejszy będzie zamach Tommy'ego. Tak naprawdę, to jest to tylko formalność. W bezpośrednim starciu z uzbrojonym w choćby zwykłego colta gangsterem i tak nie będziesz miał większych szans – kij baseballowy jest jednak niezastąpiony, gdy trzeba kogoś zajść od tyłu i ogłuszyć. W recenzji GTA3 Covala padło mądre zdanie o tym, że zawsze musisz być o jeden krok przed twoim przeciwnikiem. Jeśli on walczy pięściami, używaj kija, a gdy on zdobędzie kij, ty znajdź sobie pistolet itd. Ta zasada – choć na mniejszą skalę – obowiązuje także w MAFII.

Aha, uważaj na przeładowywanie broni. Pamiętaj, jeśli wydasz Tommy'emu rozkaz przeładowania broni, gdy w tej będą znajdowały się jeszcze jakieś naboje – stracisz je. Zgadzam się, że to może być irytujące, ale tak wszak nakazuje logika.



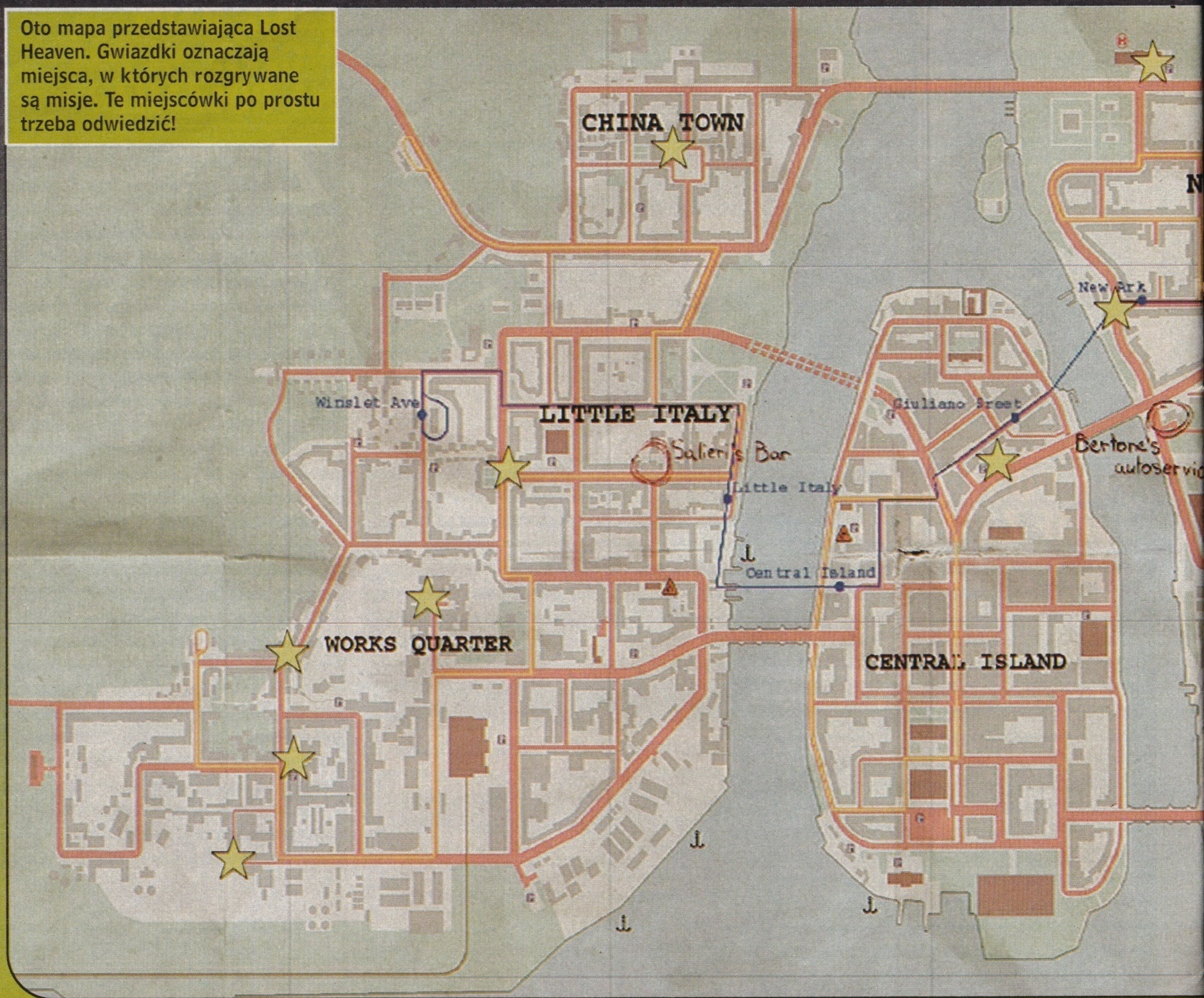


ROZDZIAŁ 01: AN OFFER YOU CAN'T REFUSE

Jest to swoją drogą zadziwiające, jak wiele osób miało problemy z tą misją. Wydaje mi się jednak, że każdy, kto choć przez chwilę miał styczność z GTA, będzie czuł się tutaj jak w domu. Sytuacja przedstawia się następująco: do twojej taryfy wbiło się właśnie dwóch gangsterów, którym bardzo zależy na tym, aby dostać się do Salieri's Bar. Tuszę, iż doskonale rozumiesz konieczność spełnienia ich prośby – i to najlepiej, zanim ścigający was bandyci nakarmią wami ryby w pobliskiej rzece.

Jeżeli rzeczywiście miałeś problemy z tą misją, proponuję sprawdzić ustawienie klawiszy. Standardowo bowiem, pod klawiszem 'TAB' znajduje się mapa sytuacyjna, która powinna wskazać ci, w którym kierunku musisz podążać. Pamiętaj, że kompas wskazuje ci tylko przybliżony kierunek – nie będzie przecież tłumaczył ci, którą konkretnie ulicą masz jechać. Tak zatem, potraktuj tę misję jako swego rodzaju lekcję z korzystania z mapy i znajomości najlepszych skrótów.

Jeżeli będziesz miał wystarczająco dużo szczęścia, wraży samochód rozbije się na pierwszej latarni. Bardziej prawdopodobne jest jednak to, że nasłane przez Morello zbiry będą cię ścigać do upadłego. Z racji, że twój samochód jest znacznie wolniejszy od ich bryki, jak ognia unikaj „długich prostych". Masz za to sprawny umysł – musisz posłużyć się fortelem. W końcu, od czego są te wszystkie, nie oznaczone na mapie, wąskie uliczki?



Oto mapa przedstawiająca Lost Heaven. Gwiazdki oznaczają miejsca, w których rozgrywane są misje. Te miejscówki po prostu trzeba odwiedzić!

ROZDZIAŁ 02: THE RUNNING MAN

Kolejna misja, którą możesz potraktować jako naukę jazdy po mieście. Całe wyzwanie polega na tym, że musisz wozić klientów tam, gdzie sobie życzą i nie robić przy tym zbyt dużej demolki na drodze. Nie potrafię tak naprawdę doradzić w tej kwestii nic – to zadanie jest zbyt banalne. Jednakże, pod koniec dnia będziesz miał niespodziewaną wizytę...

ROZDZIAŁ 03: MOLOTOV PARTY

Hehe, wreszcie coś zaczyna się dziać. Pierwsze, co musisz zrobić, to dojechać w okolice wskazanego parkingu. Zaparkuj gdzieś z boku, żeby wóz nie rzucał się za bardzo w oczy i... przejdź do rzeczy. Jeśli mnie pamięć nie myli, powinieneś mieć ze sobą kij baseballowy i koktajl Mołotowa.

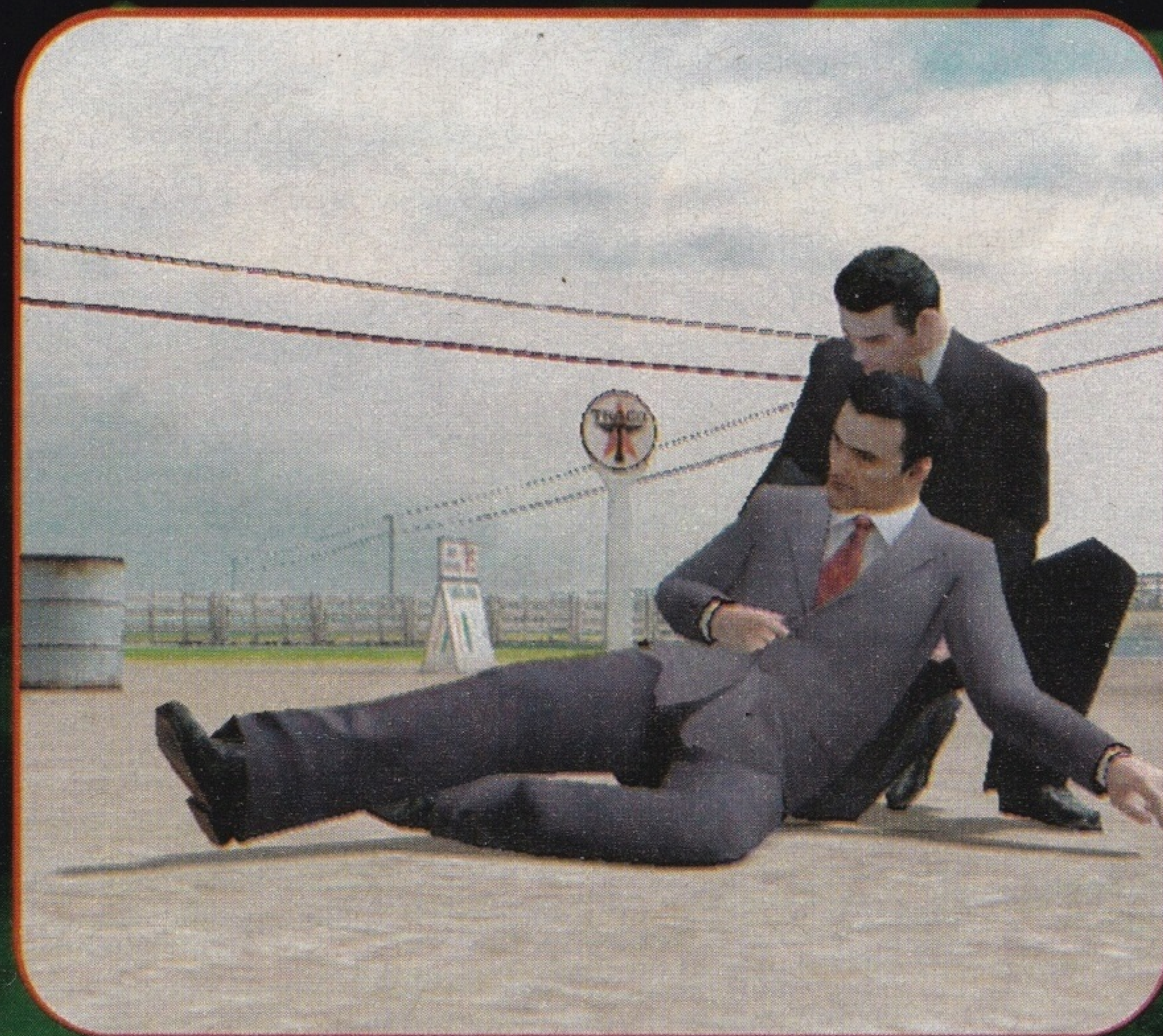
Na parking wejdziesz od tyłu. Bramka nie powinna stanowić większego problemu. Kijem stuknij po głowie strażnika a gdy już zaleje się krwią, zajmij się demolką samochodów. Pierwszy wózek możesz rozwalić kijem, ale uważaj, aby nie wytłuc w nim żadnych szyb – narobisz hałasu, a wtedy będziesz miał 100% pewność, że zaraz zbiegną się rezydujące w pobliskim barze zbiry, a tego, zapewniam cię, nie chcesz. W każdym bądź razie, pozostałe wózki możesz potraktować koktajlem, lecz w tej kwestii także apeluję o ostrożność. W szopie obok stoi bowiem wcale niezła fura, którą należy zawłaszczyć.

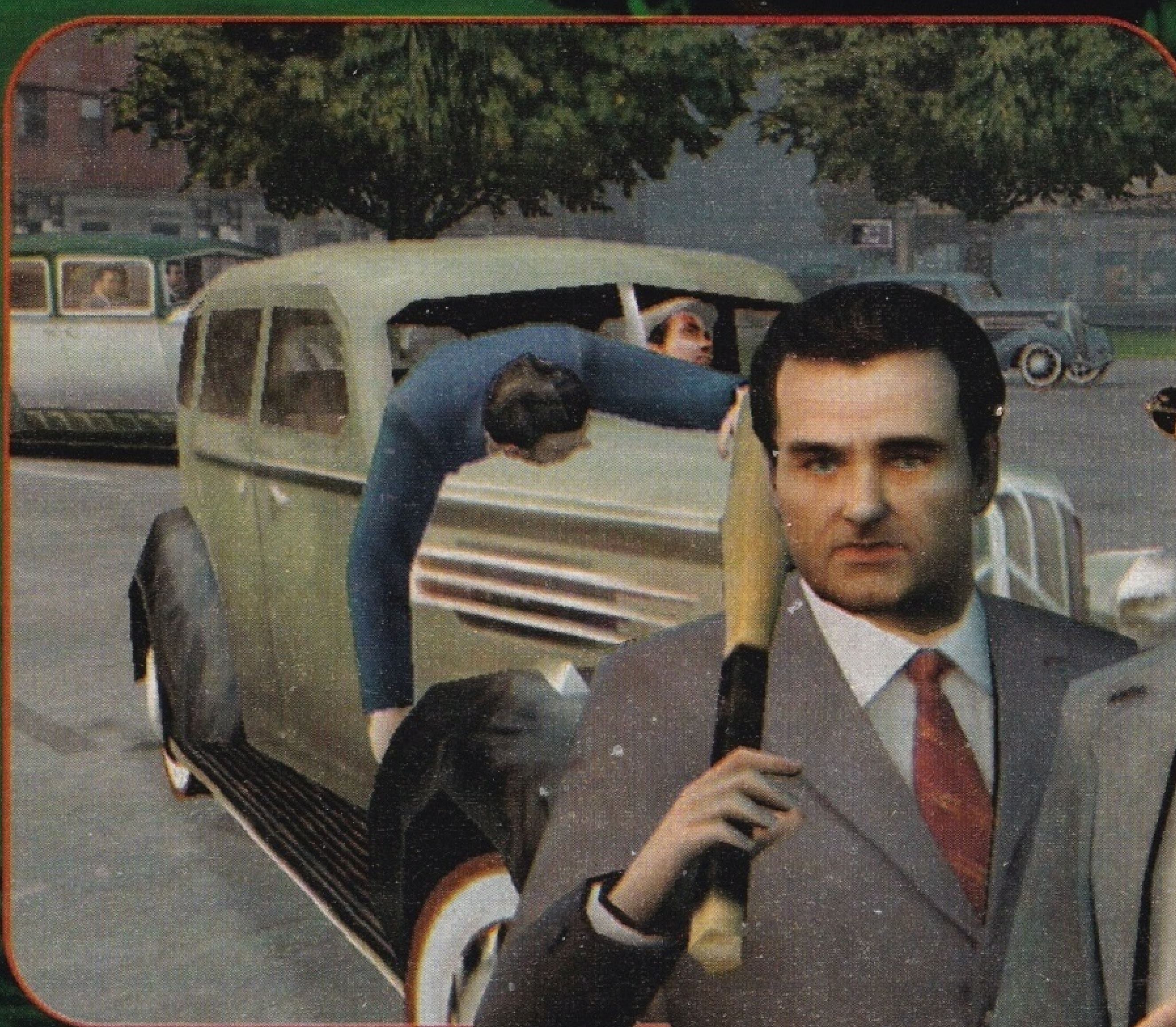
Pomyśl zatem, czy przed podpalaniem wózków nie warto – ot, na wszelki wypadek – wyprowadzić interesujący się samochód z szopy?

ROZDZIAŁ 04: ORDINARY ROUTINE

Kolejna misja, która na miano misji – szczęśliwie – zasługuje. Musisz wozić twoich nowych przyjaciół po mieście, aby mogli zgarnąć pieniądze „za ochronę". Bank i restauracja nie powinny sprawić żadnych kłopotów, jednakże stacja benzynowa wymaga dłuższego omówienia.

Kiedy już rozpęta się piekło, obejdź dom od lewej strony. Z szopy powinien wyskoczyć pies, którego











lepiej odstrzel, jeśli nie chcesz, aby gad rzucił ci się do gardła. Z tyłu domu znajdziesz stertę skrzynek, po których wdrapiesz się na piętro. Gdy wejdziesz do środka, otwórz drzwi po prawej. W kiblu zastaniesz grubasa, którego musisz posłać do piachu. Teraz przygotuj się na trzech typów, którzy nadejdą ze strony schodów. Jeżeli na korytarzu nie pojawią się trzej bandyci, możesz być wręcz pewien, że pozostali czekają na ciebie na schodach. Oczywiście, nikt nie będzie nawet próbował z tobą rozmawiać – musisz zabić ich wszystkich. Dwa pokoje na piętrze są jak najbardziej warte odwiedzenia – w jednym znajdziesz apteczkę, zaś drugi zawiera bardzo przydatny karabin maszynowy. Tak przygotowany zejdź na dół. Tam, w pokoju ze stołem bilardowym, powinno czekać na ciebie jeszcze trzech gości (dwóch z rewolwerami i jeden z karabinem maszynowym). Z racji, że facet z bronią maszynową jest trochę ukryty, wpierw pozbądź się bandytów z pistoletami. Gdy już uporasz się z drugą trójką, będziesz musiał jeszcze zgładzić grubasa w białym gajerze (inaczej ten typ będzie chciał natłuc cię po gębie, a na to przecież nie możemy mu pozwolić). Wiedz jednak, że to jeszcze nie koniec.

Gdy zakończy się rzeź, okaże się, że jeden z twoich przeciwników uciekł zaparkowaną nieopodal gablotą. Wsiadaj zatem czym prędzej do wozu i ruszaj jego śladem. Facet dysponuje znacznie lepszą furą od ciebie, więc nie masz co liczyć, że uda ci się go uczciwie prześcignąć. Od czego jednak poczciwa beretta? Gdy tylko będziesz miał odpowiednią pozycję do strzału, pruj w gościa ile wlezie – w końcu pęknie i zjedzie na bok drogi. Mam świadomość, że strzelanie z samochodu nie jest najłatwiejszą rzeczą na świecie, toteż kilka rad – możesz próbować też ostrzeliwać samochody z przeciwka w nadziei, że zaowocuje to zajechaniem uciekinierowi drogi. W praktyce może jednak wyjść tak, że zbieg pojedzie dalej a to ty będziesz miał zatarasowaną drogę. Bardziej opłacalne jest zatem celowanie w głowę kierowcy (w końcu ucieka odkrytym wozem, trzeba go tego oduczyć), gdyż dwa celne strzały powinny go usadzić.

Jeśli zaś to także nie pomoże, możesz spróbować mniej uczciwego zagrania. Przed rozpoczęciem misji na stacji benzynowej, przestrzel wszystkie opony w żółtym samochodzie (to ten, który będziesz musiał później gonić) – podczas pościgu, nie będzie stanowił on już dla ciebie większego wyzwania...

ROZDZIAŁ 05: THE RACE

Prawdziwe wyzwanie jednak właśnie nadchodzi, chociaż początek misji może na to nie wskazywać. Salieri każe ci udać się do Lost Haven Racing Arena, skąd musisz zabrać samochód wyścigowy. Gdy staniesz przed szlabanem, pogadaj ze strażnikiem w budce i kieruj się w stronę garażu. Zabrany stamtąd cud techniki musisz zawieść do gościa nazwiskiem Luca Bertone (nie wiesz, gdzie to? sprawdź na mapie – miejsce będzie zaznaczone).

Są dwie rzeczy, o których musisz pamiętać, gdy będziesz jeździł po mieście wyścigówką: po pierwsze, nie możesz wpaść na gliniarzy. Po prostu nie możesz. Gdy tylko cię zauważą, zaczną cię ścigać. I to do upadłego. Na szczęście, stróże prawa są widoczni na twoim radarze, więc unikanie ich nie powinno stanowić problemu. Po drugie, postaraj się nie zarysować bolidu przez głupie wjechanie komuś w kufer lub potrącenie jakiegoś nieszczęśnika na przejściu dla pieszych. Poza tym, musisz wiedzieć, że podczas tej misji należy się spieszyć – tym razem, na wykonanie zadania masz naprawdę niewiele czasu.

Jeśli jednak nie powiedzie ci się, nie ma co płakać. To i tak jedynie wprawka przed tym NAPRAWDĘ TRUDNYM zadaniem, czyli udziałem w wyścigu. Dość szybko bowiem okaże się, że zawodnik Saliereg̨o odniósł kontuzję i nie może zasiąść za kółkiem. Żeby nie gadać za dużo, powiedzmy po prostu, że wygranie wyścigu jest jednym z największych wyzwań, jakie czekają na ciebie podczas całego czasu spędzonego z MAFIĄ. Tak naprawdę, to nie wiem zupełnie, co mógłbym ci doradzić. Postaraj się wyrwać na sam początek już przy pierwszym zakręcie i utrzymać tę pozycję przez resztę wyścigu – jeśli nie rozbijesz się na którymś z zakrętów, powinieneś być w stanie wygrać ten wyścig.

ROZDZIAŁ 06: SARAH

Teraz coś zupełnie z innej beczki. Luigi prosi cię od odprowadzenie jego córki, Sarah, do domu. Problem w tym, że za dziewczyną kręcą się jacyś łachmyci, którym należy wskazać odpowiednią drogą w życiu. Musisz jednak uważać, gdyż wyrostków jest nieco więcej, niż mogłoby się z początku wydawać (około siedmiu, jeśli dobrze umiem liczyć). Uważnie obserwuj wskaźniki życia twojego i życia Sarah – to dość logiczne, że oboje musicie przeżyć. Po spacyfikowaniu okolicy, odprowadź dziewczynę do domu i – zakładając, że przepisowe lat 18 masz już skończone – przygotuj się na obejrzenie wcale pikantnej sceny miłosnej.

Tym optymistycznym akcentem kończymy spotkanie z MAFIĄ na dzisiaj. W przyszłym miesiącu omówimy pozostałe misje. Póki co jednak – dobrej nocy życzę.



Tekst: Anzelmo

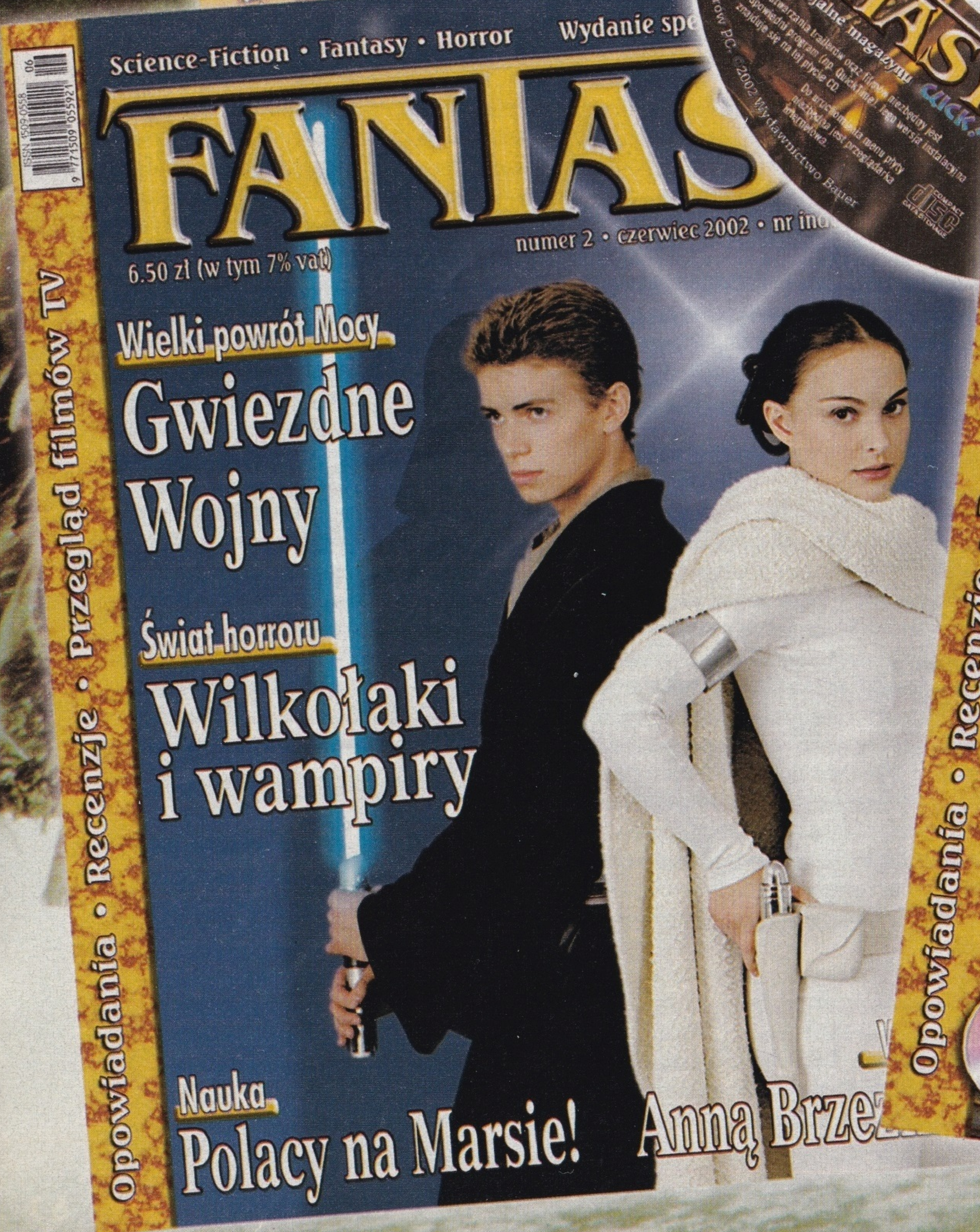
OSZCZĘDZAJ OCZY!

Czytając kiepskie teksty,
tracisz czas
i psujesz wzrok.

Wybierz FANTASY CLICK!
dla nas piszą
tylko najlepsi
polscy autorzy!









MYSIE OPOWIEŚCI



Mysz: dodatek do komputera, bez którego nie da się żyć. Czy wiesz, że i ten drobiazg może korzystać z najnowszych technologii?

Dawno, dawno temu, za górami, za lasami żył sobie pewien naukowiec. Pracował z komputerem przez długie lata, wstukiwał dane z klawiatury, odważnie i z zapałem naciskał kursory, ale czegoś mu jednak brakowało. Myślał zatem i myślał nad bardziej eleganckim i dokładniejszym manipulatorem niż klawiatura. W końcu sprokurował urządzenie wyglądające jak pół hamburgera, z długim kablem i jednym przyciskiem, zaś ludzie obdarzeni bogatą wyobraźnią nazwali owo urządzenie myszą. W krótkim czasie zabawka ta stała się tak standardowym wyposażeniem komputera jak monitor czy klawiatura, zaś po zdobyciu świata PC przez kolejne wersje Windowsów mały gryzoń okazał się nieodzowny.



Dawno temu...

Mycha ewoluowała, nabierała kształtu, z czasem dorobiła się drugiego i trzeciego przycisku, a nawet rolki, pojawiły się modele ergonomiczne, czyli dopasowane do kształtu dłoni, ale jeden problem pozostawał nierozwiązany – podkładka. Każda mysz do prawidłowego działania potrzebowała płaskiej i dosyć przyczepnej powierzchni, by kulka przekładająca ruchy urządzenia na ruchy kursora miała po czym wygodnie się turlać. Niestety, nie wszędzie można wygodnie położyć podkładkę, a rolki dotykające kulki i wreszcie sama kulka mają nieprzyjemny zwyczaj brudzenia się i totalnego zacinania po kilku tygodniach użytkowania.

By wyeliminować i ten problem, mądre głowy odpowiedzialne za projektowanie urządzeń peryferyjnych urządziły burzę mózgów i wydumały przełom – mysz optyczną. Gryzoń tego typu nie posiadał kulki tylko świecącą jasno diodę odczytującą położenie mychy. Niestety, genialny pomysł miał poważną wadę: nadal potrzebna była podkładka i to na dodatek bardzo specjalna, pokryta w całości czarno-srebrnym drobnym wzorem, czytelnym dla myszy. Taki stan rzeczy trwał na tyle długo, że większość użytkowników zdążyła zrazić się do myszek optycznych i kiedy przyszła kolejna rewolucja, nie spotkała się z wielkim odzewem.

Lekceważenie nowej technologii, wymyślonej przez pewną należącą do Hewlett-Packarda firmę, było sporym błędem. Technika wprowadzona przez Agilent Technologies została oparta na prostych założeniach: nie ma już diody sprawdzającej odbicia światła od podkładki, jest za to mini-czujnik, działający w podczerwieni, który określoną ilość razy na sekundę robi „zdjęcia" powierzchni, po której przesuwana jest mysz. Fikuśne podkładki zniknęły, a optycznej myszy można było używać nawet na kolanie.

Pierwsze myszki Agilent miały pewne ograniczenia – częstotliwość robienia zdjęć wynosiła zaledwie 1500 razy na sekundę (1.5 kHz lub 1500 Hz), zaś rozdzielczość (ilość zdjęć możliwych do wykonania na jednym calu powierzchni) wynosiła tylko 200 dpi (dots per inch, czyli punktów na cal). Innymi słowy mychy nadawały się świetnie do biura, ale nie zdawały egzaminu w studiach projektowych, gdzie potrzebna była maksymalna precyzja, ani na stołach graczy, gdzie konieczne są zerowe opóźnienia (najlepiej, by moment poruszenia myszą odpowiadał ściśle momentowi przesunięcia kursora na ekranie).

Dzisiaj

Około roku temu nadeszła najnowsza, trzecia generacja optycznych gryzoni, która właściwie pozbawiona jest wad. Dwie liczące się firmy, które produkują porządne profesjonalne myszy, to Microsoft oraz Logitech. Reszta producentów albo nie dba o ergonomię (na co komu niewygodna mysz?), albo zadowala się technologią optyczną pierwszej generacji. Spośród propozycji obu wymienionych firm wybraliśmy 5 myszek, najbardziej zasługujących na uwagę. Ze stajni Logitecha do zawodów ruszyły 3 urządzenia: Optical Wheel Mouse X2, Mouseman Cordless Optical oraz Mouseman Dual Optical. Z Microsoftu wystartowały do boju 2 mychy – IntelliMouse Explorer 3.0 oraz Intelli Mouse Optical (krótkie porównanie cech owych gryzoni znajdziesz na dole strony).

Jak widać na pierwszy rzut oka, mychy obu firm różnią się dwoma podstawowymi parametrami: rozdzielczością i częstotliwością. W pierwszym przypadku Logitech jest 2 x lepszy niż Microsoft, zaś w drugim przypadku przewaga, i to trzykrotna, jest po stronie Microsoftu. Z czym się wiąże taki stan rzeczy? Mówiąc krótko – Logitech jest dokładniejszy, a Microsoft czulszy. Nie dotyczy to Mousemana Dual Optical, który jako posiadacz dwóch działających razem sensorów zostawia resztę składu daleko w tyle (przynajmniej teoretycznie). Czemu wcześniej napisałem „teoretycznie"? W praktyce różnice w działaniu są tak niewielkie, że zauważy je tylko bardzo wprawny i doświadczony gracz. Oczywiście 800 dpi nie jest granicą technologiczną – myszy firmy Razer, z flagowym modelem Mamba na czele, „wyciągają" 2000 dpi, ale kto z nas jest w stanie wydać na gryzonia do grania prawie tysiąc złotych? Mouseman i Explorer 3.0 to gryzonie ergonomiczne – ich kształt sprawia, że doskonale leżą w dłoni, niestety tylko



w prawej. Tu widać jedyny minus Mousemana DO – mańkut nie będzie się mógł z niego cieszyć.

Na deser zostawiam logitechowego Mousemana z dopiskiem Cordless. To dość specjalna mysz – nie ma ogona. Transmisja danych między komputerem a Cordlessem odbywa się za pomocą fal radiowych, a zasięg tego cacka to ponad 2 metry. Niestety mysza ta ma jeden mankament, który dyskwalifikuje ją w celach „okołogrowych" – wprawdzie sensor odczytuje dane z fantastyczną częstotliwością 2000 x sekundę, ale wysyłanie ich odbywa się z częstotliwością 60 Hz. Dla porównania myszy USB „wyciągają" 120 Hz, a PS/2 od 60 do 200 Hz.

Jaki zatem jest werdykt? Najlepszą obecnie do grania myszką (dla osób praworęcznych) jest Logitech Mouseman Dual Optical. Idealny pod prawą dłoń kształt i niesamowita dokładność to jest właśnie to, czego prawdziwy gracz wymagać powinien. Leworęczni użytkownicy powinni za to zdecydować się na propozycję Microsoftu, która wyraźnie bije Logitecha parametrami.

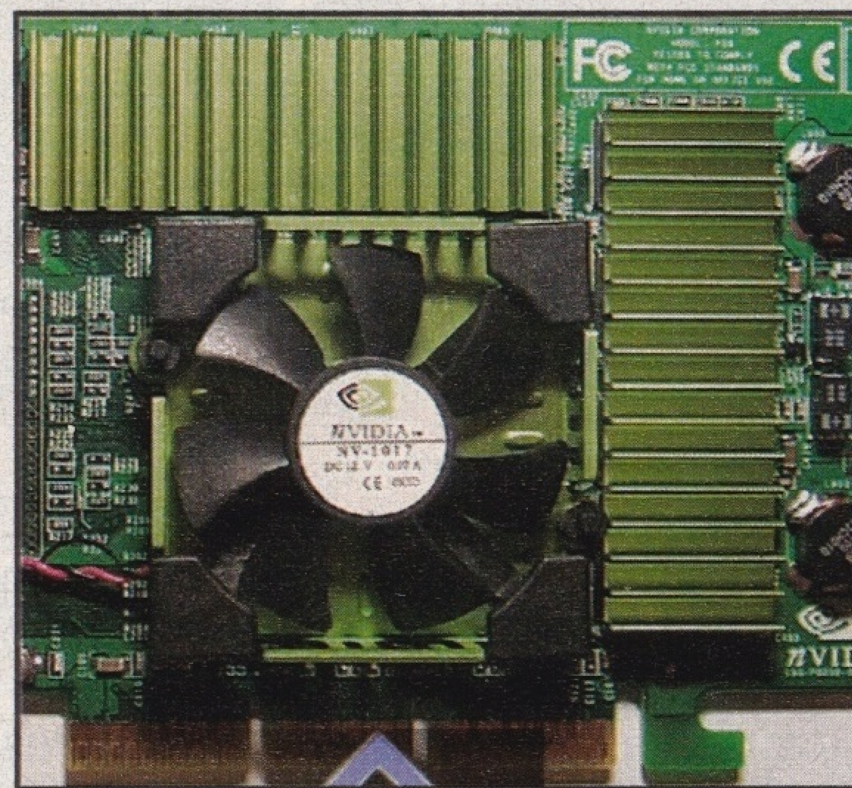
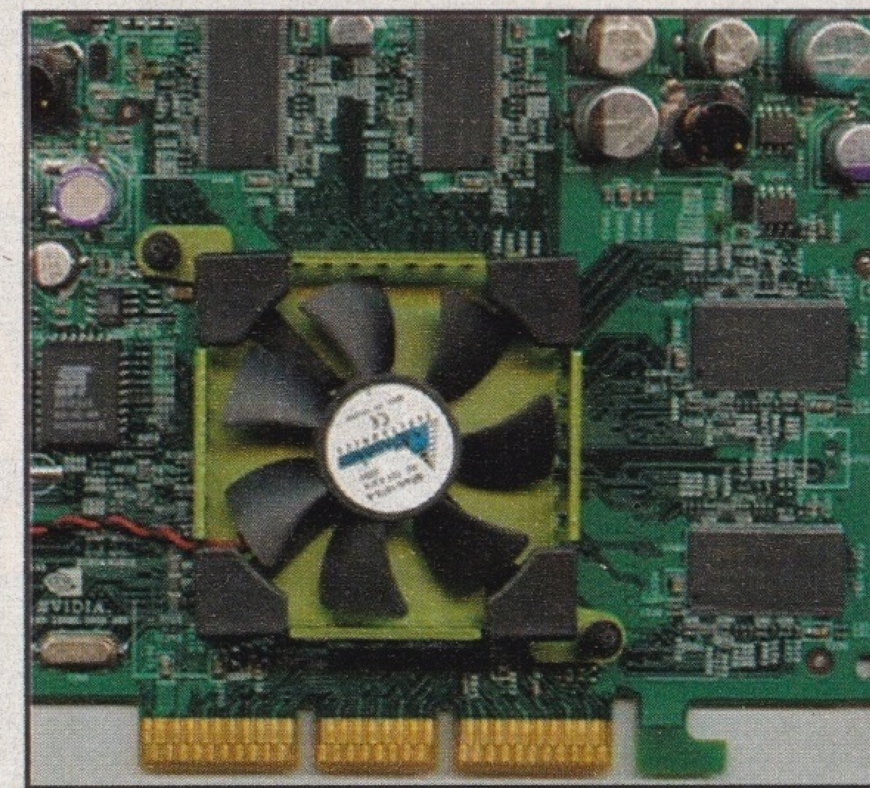
Nazwa	Cena (zł)	Częstotliwość (Hz)	Rozdzielczość (dpi)	Ilośc przycisków	Połączenie	Dla leworęcznych
Optical Wheel Mouse	150	2000	800	2+rolka	kabel	tak
Cordless Mouseman Optical	250	2000	800	3+rolka	radio	nie
Mouseman Dual Optical	200	2x 2000	2x 800	3+rolka	kabel	nie
Intelli Mouse Optical	150	600	400	4+rolka	kabel	tak
Intelli Mouse Explorer 3.0	250	6000	400	4+rolka	kabel	nie

Tekst: Marcin „eMGieB" Brzozowski; Zdjęcia: Logitech

Karty graficzne
wyrównany pojedynek gigantów

Co to się porobiło! Na rynku liczą się dwaj producenci układów graficznych, a przyzwoite karty produkuje raptem kilkanaście firm...

Do czego służy karta graficzna, powinien wiedzieć każdy. Jednak sama wiedza o zastosowaniu już nie wystarczy – minęły czasy, kiedy „grafika" miała 2 MB pamięci i kosztowała grosze. Współczesne urządzenia to potwory wyposażone w tyle samo RAM'u, co zwykły biurkowy pecet – od 64 do 128 MB. Ilość dostępnych w sklepach propozycji różnych producentów jest przytłaczająca. Wielkie kolorowe pudełka i magiczne nazwy mogą doprowadzić do szaleństwa każdego użytkownika. Jednak klucz do zrozumienia całego tego galimatiasu jest prosty: należy rozróżnić producenta samej karty graficznej od producenta układu scalonego, który został użyty do jej wytworzenia. Dzisiaj w produkcji takich układów liczą się tylko dwie firmy – kanadyjska ATI i amerykańska nVidia. Pierwsza znana jest z serii chipów Radeon, zaś druga to właścicielka nazwy GeForce. Należy zaznaczyć, że nie są to już zwykłe „scalaki", ale procesory graficzne zwane GPU (Graphics Procesor Unit), zaś ich budowa przewyższa swym skomplikowaniem nawet takie CPU (Central Procesor Unit – procesor systemowy) jak Intel Pentium 4 czy AMD Athlon XP. Karty graficzne zbudowane w oparciu o różne wersje GeForce'a i Radeona produkowane są przez dziesiątki firm, których urządzenia różnią się właściwie wszystkim – poczynając od rodzaju zastosowanych pamięci, jakości obrazu, ceny, zaś na kolorze laminatu i głośności wentylatorów kończąc. Jedna cecha pozostaje zawsze ta sama – karty graficzne różnych producentów bazujące na tym samym typie układu mają bardzo podobną wydajność. Firm, którym można zaufać, nie ma na szczęście zbyt wiele, co znacznie upraszcza proces wyboru urządzenia. Lista GPU jest dość długa, co można zobaczyć w tabelce. Po uwzględnieniu dostępnych obecnie układów nowszej generacji liczy aż 19 pozycji. W tym numerze Clicka! zajmiemy się tak zwaną klasą średnią, czyli odrzucimy zarówno urządzenia, które w chwili obecnej nie spełniają już wymagań nawet początkujących graczy, jak i karty zbyt drogie na kieszeń przeciętnego użytkownika. Pozostaje grupa urządzeń zbudowanych w oparciu o następujące chipy: Radeon 9000, GeForce4 MX440 oraz GeForce3 Ti200. To właśnie jest tak zwany segment budżetowy (grupa urządzeń przeznaczona dla mniej zasobnych użytkowników) rynku współczesnych kart graficznych.

Odpowiednie chłodzenie to podstawa, zwłaszcza w nowych, superszybkich kartach. Dodatkowe radiatory i wiatraczki kosztują, więc... czasem można ich nie montować!





Niektórzy producenci uważają, że do szczęścia wystarczy karta, kabelek, sterowniki i instrukcja, inni uszczęśliwiają nabywcę pełnymi wersjami gier i programów

Trudny wybór

Spośród wszystkich dostępnych w Polsce marek warto przyjrzeć się bliżej następującym: Gigabyte, Hercules, Leadtek, Microstar (MSI), Gainward, Asus, ELSA, Creative Labs w przypadku urządzeń bazujących na chipach nVidia oraz Gigabyte, Herkules, PowerColor, Sapphire i ATI w przypadku urządzeń wyposażonych w Radeony. Kupując kartę którejś z wymienionych wyżej firm, masz pewność, że będzie ona generować ostry, czysty obraz, trzymać podane w tabelce specyfikacje przewidziane przez producenta i posiadać rozbudowaną pomoc techniczną. Innymi czynnikami decydującymi o wyborze producenta jest zawartość pudełka (dodatkowe gry, programy itd.), gwarancja (od jednego do trzech lat w zależności od firmy) oraz dodatkowe bajery, takie jak wyjście TV (możliwość podłączenia telewizora) czy wyjście DVI (możliwość podłączenia profesjonalnych monitorów LCD).

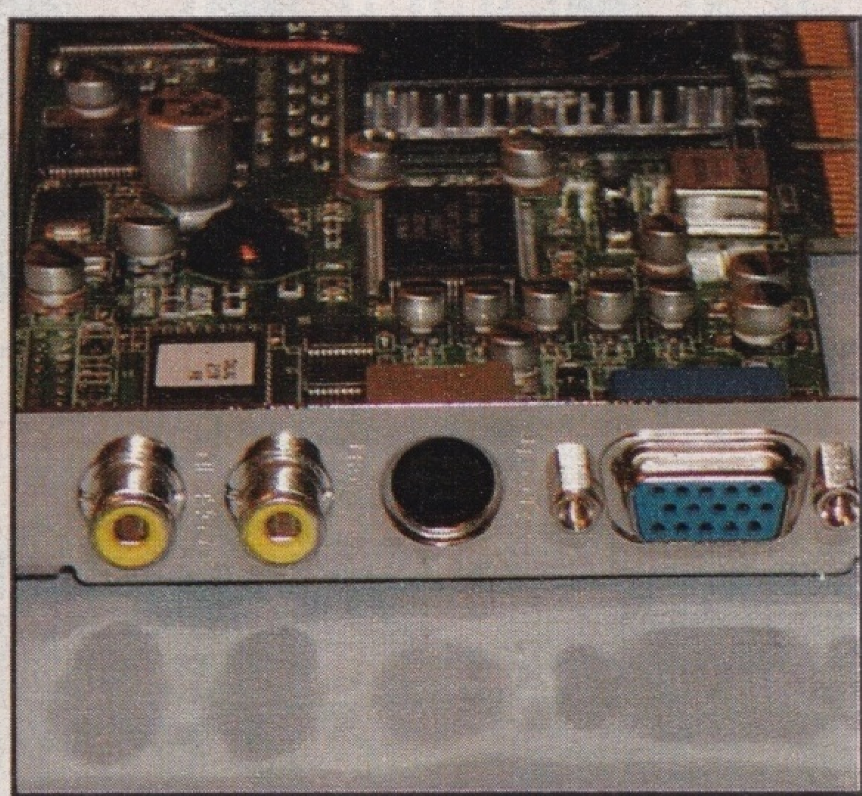
Karta	3DMark 2001SE	QUAKE 3	AQUANOX	JEDI KNIGHT
Radeon 9000	6600 pkt.	143 fps	42 fps	87 fps
GeForce 3 Ti200	6400 pkt.	165 fps	35 fps	101 fps
GeForce 4 MX440	5800 pkt.	150 fps	32 fps	92 fps

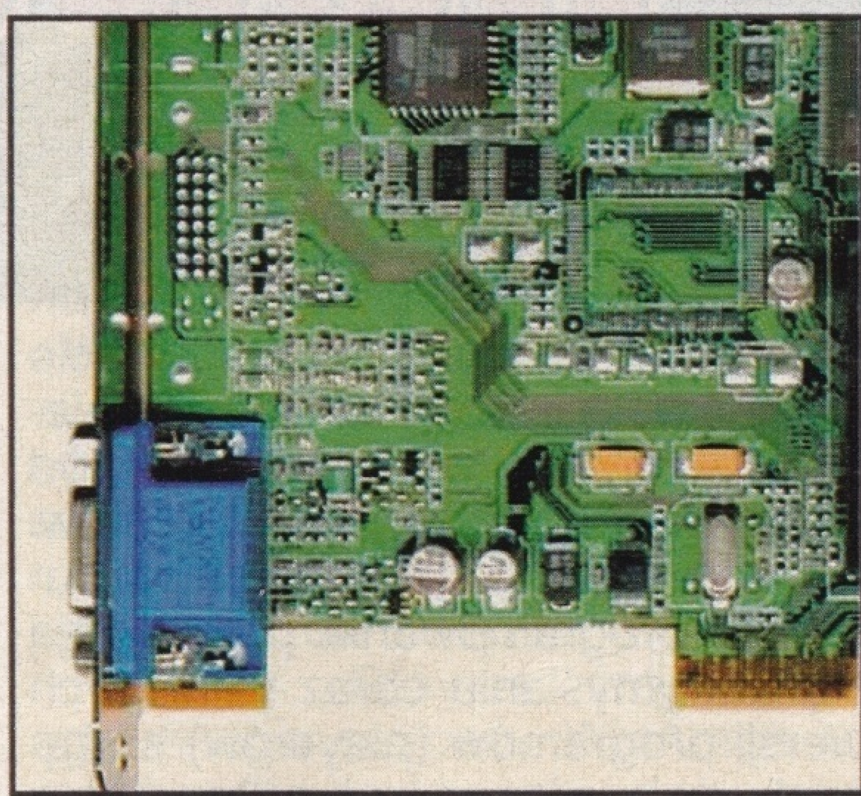
Wynik 3DMarka mierzony jest ilością punktów będących średnią testów, które wykonuje program. Reszta wyników zmierzona jest w fps (frames per seconds), czyli ilości klatek obrazu, które komputer generuje w ciągu sekundy



Nazwa GPU	Taktowanie pamięci (MHz)	Taktowanie GPU (MHz)	Ceny (zł)
GeForce 2 MX200	143	175	150
Radeon 7000	183	183	200
GeForce 4 MX420	166	250	250
GeForce 2 MX / MX400	166 / 166	175 / 200	200
GeForce 4 MX440	400	270	400
GeForce 2 GTS / Pro / Ti / Ultra	333 / 400 / 400 / 460	200 / 200 / 250 / 250	300
Radeon 7500	460	270	300
GeForce 4 MX460	550	300	500
GeForce 3 Ti200	400	175	500
Radeon 9000	400	250	450
Radeon 9000 Pro	550	275	550
Radeon 8500 LE	500	250	600
GeForce 3 Ti500	500	240	600
Radeon 8500	550	275	650
GeForce 4 Ti4200	500	250	750
GeForce 4 Ti4400	550	275	1000
GeForce 4 Ti4600	650	300	1500
Radeon 9700	600	300	1800
Radeon 9700 Pro	650	325	2000

Tak, jak procesory charakteryzują się różnymi częstotliwościami taktowania (szybkościami), tak chipy graficzne mają swoje własne charakterystyki. W obu przypadkach jest tak samo – im większa liczba MHz, tym lepiej. W tym zestawieniu karty ułożone zostały od najwolniejszej do najszybszej





Podobnie wygląda sprawa dodatkowych wyjść i wejść. Niektórzy producenci oszczędzają na kosztach, nie instalując gniazd Video IN/OUT

Sedno sprawy

Aby porównać ze sobą przedstawicieli rynku budżetowego, przetestowaliśmy trzy karty graficzne wyposażone w różne układy: Sapphire Atlantis 9000 (Radeon 9000), Gainward PowerPack 450 (GeForce3 Ti200) oraz MSI G4MX-440 (GeForce4 MX440). Karty „skatowane" zostały w czterech aplikacjach testowych:

– Aquanox – bardzo wymagająca graficznie gra 3D (DirectX 8.0)

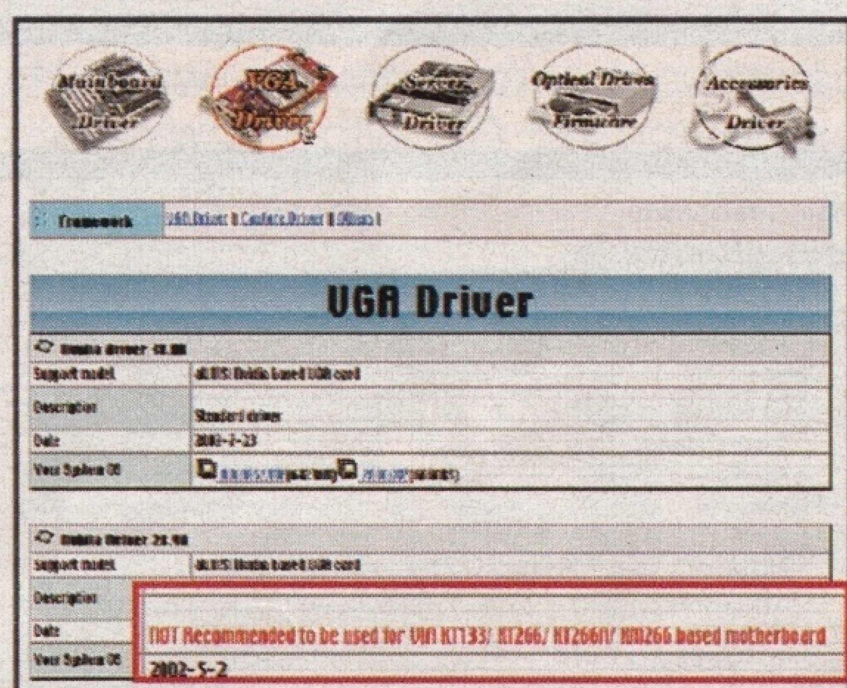
– 3DMark 2001 – program testowy sprawdzający wydajność komputera w grafice generowanej przez DirectX 8.1

– QUAKE3 – najpopularniejsza gra wykorzystująca OpenGl (alternatywne do DirectX środowisko programowania efektów graficznych)

– JEDI KNIGHT II – kolejna gra korzystająca z OpenGl.

Wszystkie testy przeprowadzone zostały w rozdzielczości 1024x768 w 32-bitowym kolorze, zaś platformą testową był komputer wyposażony w Pentium 4 2.2 GHz i 512 MB RAM'u, pracujący pod kontrolą systemu operacyjnego Microsoft Windows XP Professional PL.

Jak łatwo zauważyć, wszystkie testowane urządzenia prezentują podobny poziom (tabelka na dole po lewej stronie) – na każdym z nich da się bezstresowo pograć w większość dostępnych gier 3D. Różnice wydajności wynikają z dwóch kwestii: QUAKE 3 (a także JEDI KNIGHT II, korzystający z identycznych procedur graficznych) pisany był z myślą o produktach nVidii i dlatego działa na nich lepiej niż na ATI. Aplikacje korzystające z DirectX bardziej lubują się w Radeonie, ponieważ jest on układem bardziej zaawansowanym technologicznie i lepiej przygotowanym do zmierzenia się z nadchodzącymi grami. Z tego względu nasza redakcja, postawiona przed wyborem nowych kart graficznych do grania, zdecydowałaby się na Radeona 9000.



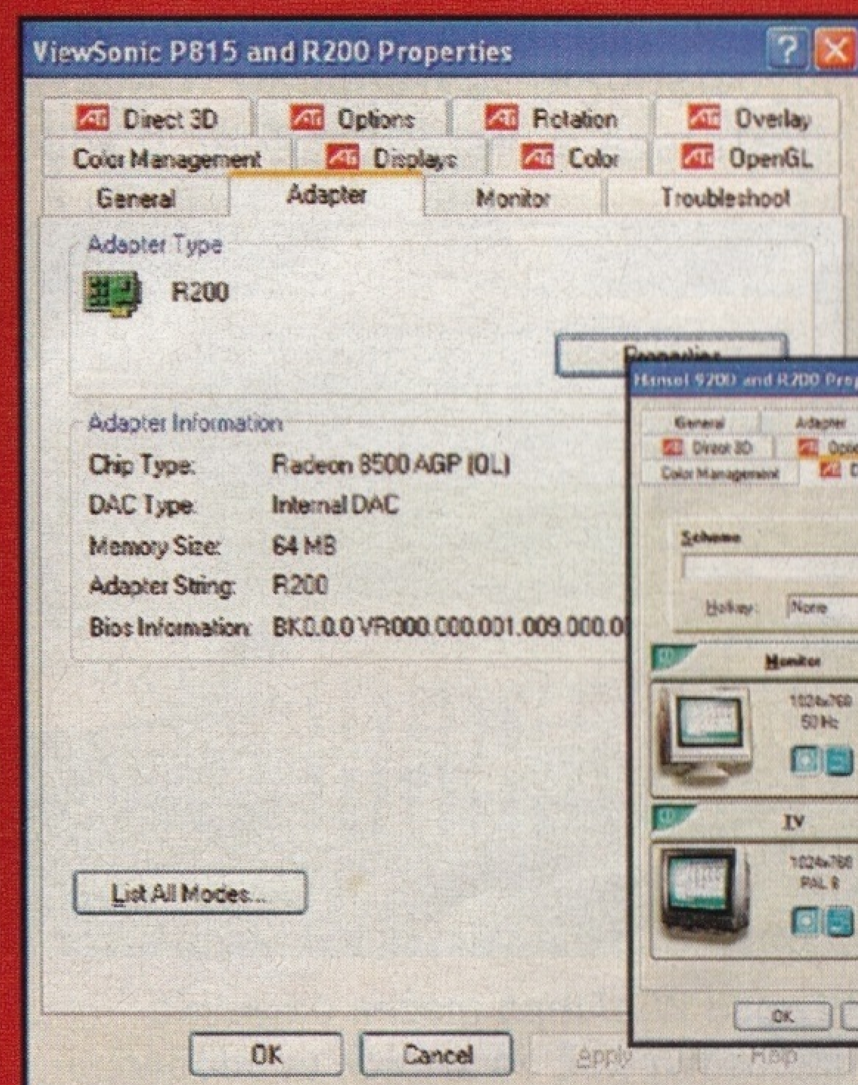
Zanim zainstalujesz sterowniki, dowiedz się o nich czegoś więcej!

API, DirectX...

API (Aplication Programing Interface) to środowisko programistyczne, z jednej strony zgodne ze sterownikami sprzętu, z drugiej zaś z grami. Co to oznacza w praktyce? Kiedyś programista pisząc grę, musiał tworzyć obsługę każdej karty graficznej czy dźwiękowej osobno – były problemy z mniej popularnymi typami sprzętu. Dzisiaj wystarczy, że gra będzie zgodna z API, o resztę troszczą się producenci sprzętu.

DirectX to oprogramowanie wspomagające obsługę grafiki, dźwięku i innych urządzeń w systemie Windows. Oprogramowanie korzystające z DirectX wykonuje jedynie niewiele instrukcji, zasadnicze operacje są wykonywane przez DirectX. Działanie aplikacji można znacznie przyspieszyć, używając sprzętu (np. kart graficznych i dźwiękowych) wspomagających tę technologię.

OpenGL jest alternatywnym dla DirectX środowiskiem programistycznym dla efektów graficznych. Standard ten jest obecny na praktycznie wszystkich platformach sprzętowych i programowych (Windows, Unix, Mac), co znacznie ułatwia np. tworzenie programów dla różnych systemów.



Detonatory, Catalyst i inne, czyli kilka słów o sterownikach

Każdy sprzęt komputerowy potrzebuje do prawidłowego funkcjonowania odpowiedniego oprogramowania, zwanego sterownikiem. Drivery (to ich angielska nazwa) są dostarczane przez producenta urządzenia, jednak przeważnie są one dosyć stare. Jest to o tyle ważne, że aktualizacje sterowników usuwają często różne drobne błędy w działaniu systemu i czasami przyspieszają komputer.

Stery (to z kolei nazwa skrótowa, rozpowszechniona wśród bardziej zaawansowanych użytkowników) dzielą się na firmowe i referencyjne. Pierwsze z nich działać będą tylko z kartą producenta danej firmy, drugie zaś z kartą dowolnej firmy, bazującą na konkretnym układzie. Sterowniki mają często własne nazwy (poza numerem wersji) – drivery do Radeonów nazywają się Catalyst (i dostępne są na stornie www.ati.com w wersji 2.3), zaś stery do GeForce'ów to Detonatory (dostępne na www.nvidia.com, w wersji 30.72).

Poszukiwanie sterowników najlepiej zacząć od strony producenta karty graficznej, a jeśli to nie odniesie skutku, dopiero wtedy trzeba będzie zajrzeć na stronę nVidii lub ATI.



Tekst: Marcin „eMGieB" Brzozowski; Zdjęcia: MSI, PixelView



Muzyka w formacie MP3 opanowała Internet i dyski komputerów. Zobaczmy, co nowego przygotowali twórcy najsłynniejszego MP3 Playera dla PC

WINAMP WŁADCA MP3

Instalacja oraz uruchamianie modułów

■ Spakowany moduł należy rozpakować do katalogu Winamp/plugins, mieszczącego się najczęściej na **C:\Program Files**. Po rozpakowaniu i uruchomieniu Winampa możesz rozpocząć testowanie plug-inów. W tym celu rozpoczynasz odtwarzanie jakiegoś utworu, następnie z menu, które rozwinie się po kliknięciu w lewym górnym rogu odtwarzacza (lub po naciśnięciu Ctrl+K), wybierasz **Visualization->Plug-in Selection**. W oknie dostępne są pola umożliwiające wybór trzech rodzajów plug-inów:

■ Visualization – czyli wszelkiego rodzaju analizatory widma i oscyloskopy.

■ Input/Output – dodatki służące dodawaniu różnych efektów dźwiękowych, jak np. pogłos, usuwanie wokalu, przyspieszanie lub spowalnianie odtwarzania.

■ General Purpose – dodatki wzbogacające Winampa o nowe funkcje, np.: Winamp Alarm Plug-in pozwala na zaprogramowanie odtwarzania jakiegoś utworu o określonej godzinie.

W oknie znajdują się jeszcze opcje:

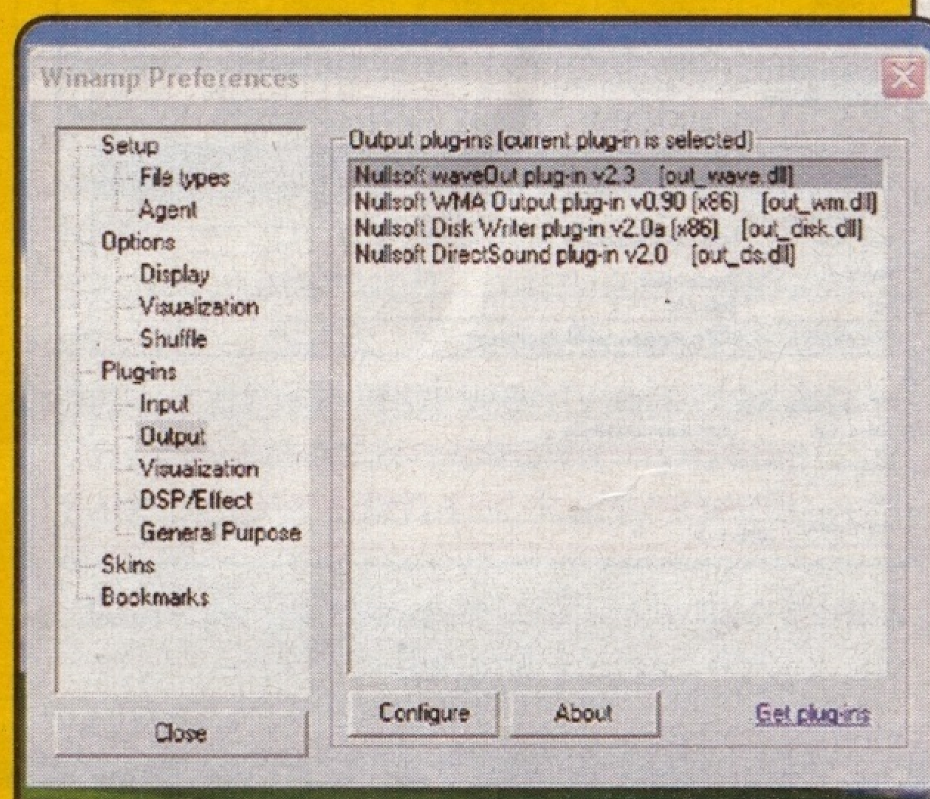
■ Auto execute on play – gdy jest włączona, dodatek uruchamia się automatycznie po rozpoczęciu odtwarzania. Gdy opcja jest wyłączona, uruchamia się go poprzez podwójne kliknięcie na oknie odtwarzacza.

■ Priority – służy do ustawiania priorytetu pracy w systemie. (Gdy jest zbyt wysoki, często powoduje zrywanie dźwięku podczas odtwarzania.)

■ Configure – służy indywidualnej konfiguracji dodatku.

■ Start – powoduje natychmiastowe uruchomienie dodatku przy otwartym oknie Preferences; używany do testowania.







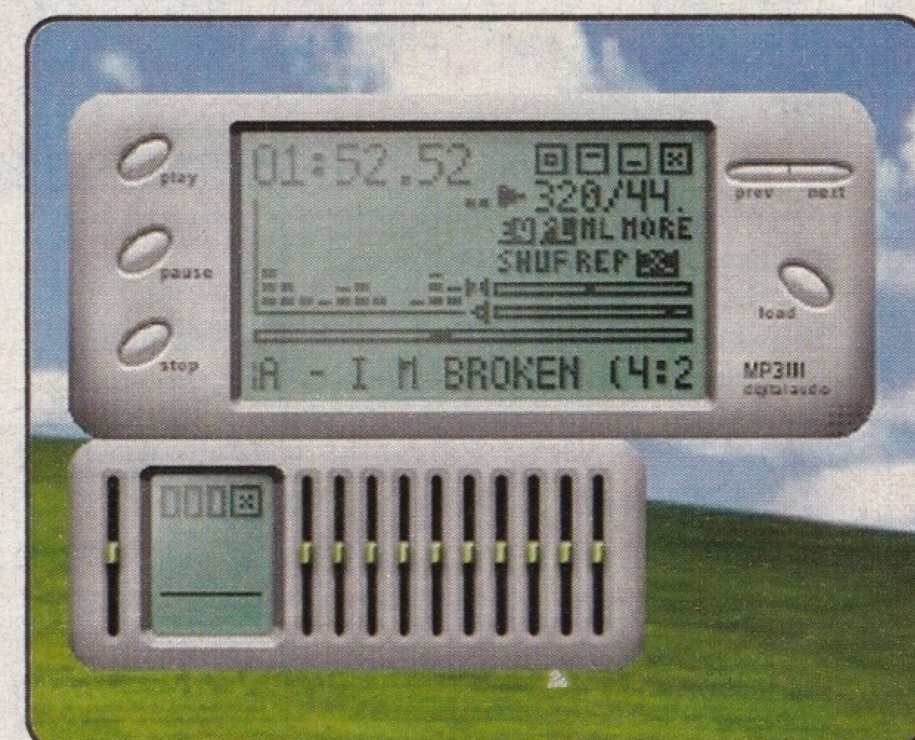
MPEGI, czyli pliki w formacie MP3 i pochodnych są niezwykle popularne wśród wszystkich użytkowników pecetów. Ich popularność sprawiła, że producenci oprogramowania prześcigają się w wymyślaniu coraz to nowych wersji programów (playerów) służących do poprawnego odtwarzania tego typu plików. W tym artykule przedstawimy możliwości najpopularniejszego programu do odtwarzania MP3 – WinAmpa, wraz z krótkim przypomnieniem, na czym polega komputerowa kompresja dźwięku.



Dodatkowe plug-iny zapewnią niesamowite wrażenia wizualne

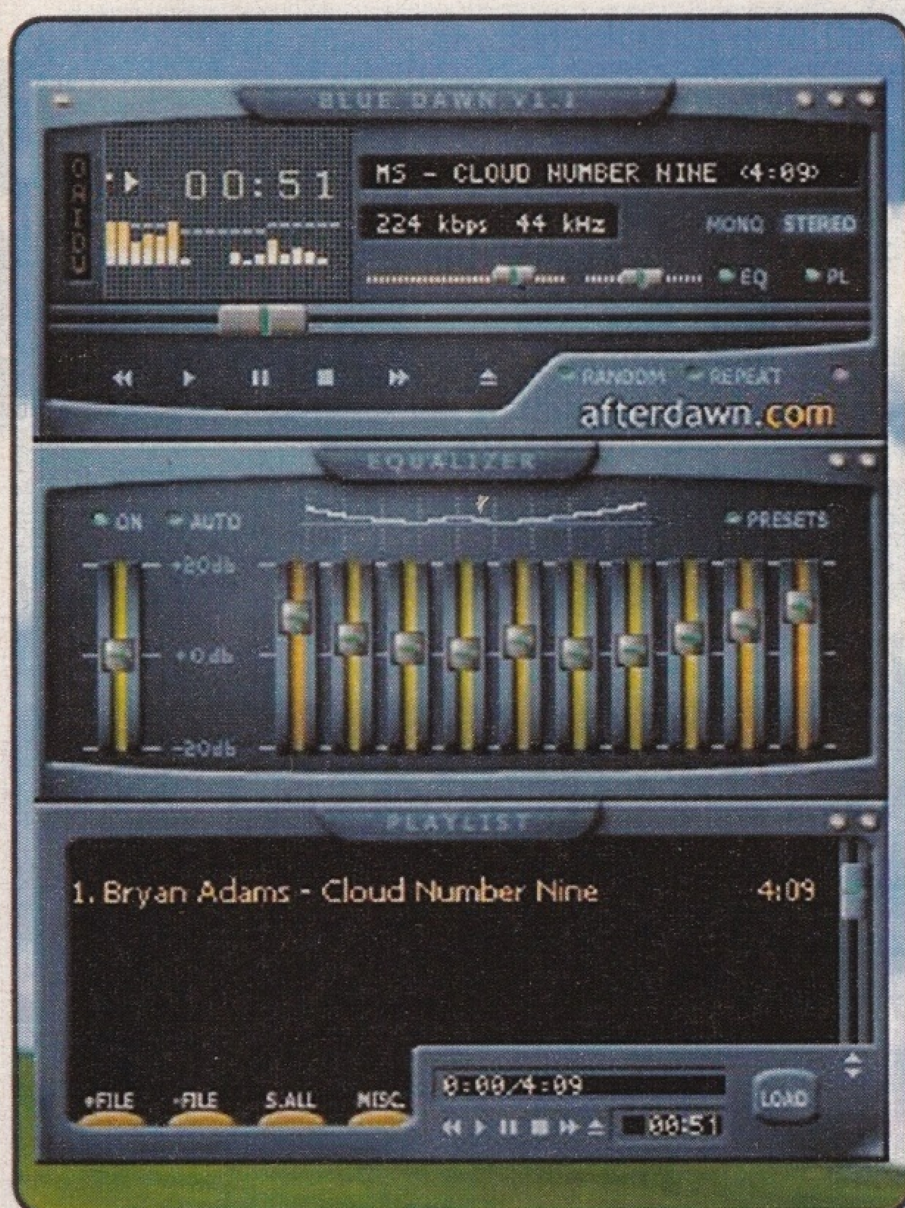
MPEG, MP3...

MP3, skrót od MPEG-1 Layer3, jest formatem zapisu plików audio. Kompresja nagrań do plików MP3 następuje za pomocą skomplikowanego algorytmu kompresji, który usuwa sygnały dźwiękowe niesłyszalne dla ludzkiego ucha. Ten format kompresji charakteryzuje się minimalnym spadkiem jakości utworu przy znacznym zredukowaniu zajmowanego przez nie miejsca (przeciętnie 12:1). Dzięki zastosowaniu kompresji MPEG-1 typowy utwór muzyczny zajmujący normalnie (w formacie WAV) np. 40 MB po skompresowaniu do formatu MP3 może osiągnąć wielkość około 3 MB. Kompresja polega na redukcji danych źródłowych, gdzie algorytm (specjalny wzorzec) kompresji stara się wykorzystać niedoskonałość ludzkiego ucha. Jak wykazują badania, ludzkie ucho najlepiej słyszy dźwięki w paśmie od 2 do 4 kHz. Tak więc każdy sygnał, który znajduje się poniżej lub powyżej tych wartości jest usuwany, przez co plik zajmuje znacznie mniej miejsca. Poza tym program kompresujący usuwa dźwięki, które są jakby „zasłonięte" przez inne o tej samej częstotliwości, ale o większym natężeniu. Ludzkie ucho nie słyszy takich „zasłoniętych" dźwięków, ponieważ są one zagłuszane przez te o większym natężeniu. Różnice w jakości między utworami MP3 a tymi z tradycyjnych krążków CD można zauważyć dopiero przy odtwarzaniu ich na sprzęcie wysokiej klasy albo w przypadku, gdy plik jest niewłaściwie skompresowany. Format MPEG do dnia dzisiejszego doczekał się już czterech wersji nazywanych warstwami (layer). Najstarsza wersja to Layer I. Pliki



Wygląd WinAmpa można dowolnie dostosowywać do swoich upodobań...





...jeśli ktoś lubi mieć duuuuuziooo guziczków i suwaków – proszę bardzo

zapisane w tym formacie mają rozszerzenia .mpg .mpa lub .mpga. Nieco później pojawił się nowszy standard Layer II, którego nazwy plików mają końcówki .mp2 lub .mpeg2. Najpopularniejsza obecnie odmiana formatu MPEG, określana mianem Layer III (lub lLayer 2.5), to właśnie MP3. Jest już również najnowsza wersja formatu Layer IV, który charakteryzuje się jeszcze większą kompresją oraz uniwersalnością. Format ten nie wymaga programu odtwarzającego, gdyż zarówno odtwarzacz, jak i muzyka, zapisane są w jednym pliku wykonywalnym.

Małe rozmiary plików MP3 i wynikające korzyści przy przesyłaniu ich Internetem, a zarazem doskonała jakość zapisanego w ten sposób dźwięku, w istotny sposób przyczyniły się do ogromnej popularności tego formatu.

W Internecie...

Interesujesz się empetrójkami? Zajrzyj pod te adresy:

http://www.mp3.com
http://strefa.wp.pl
http://www.mp3.com.pl
http://legalez.nuta.pl
http://mp3.onet.pl.

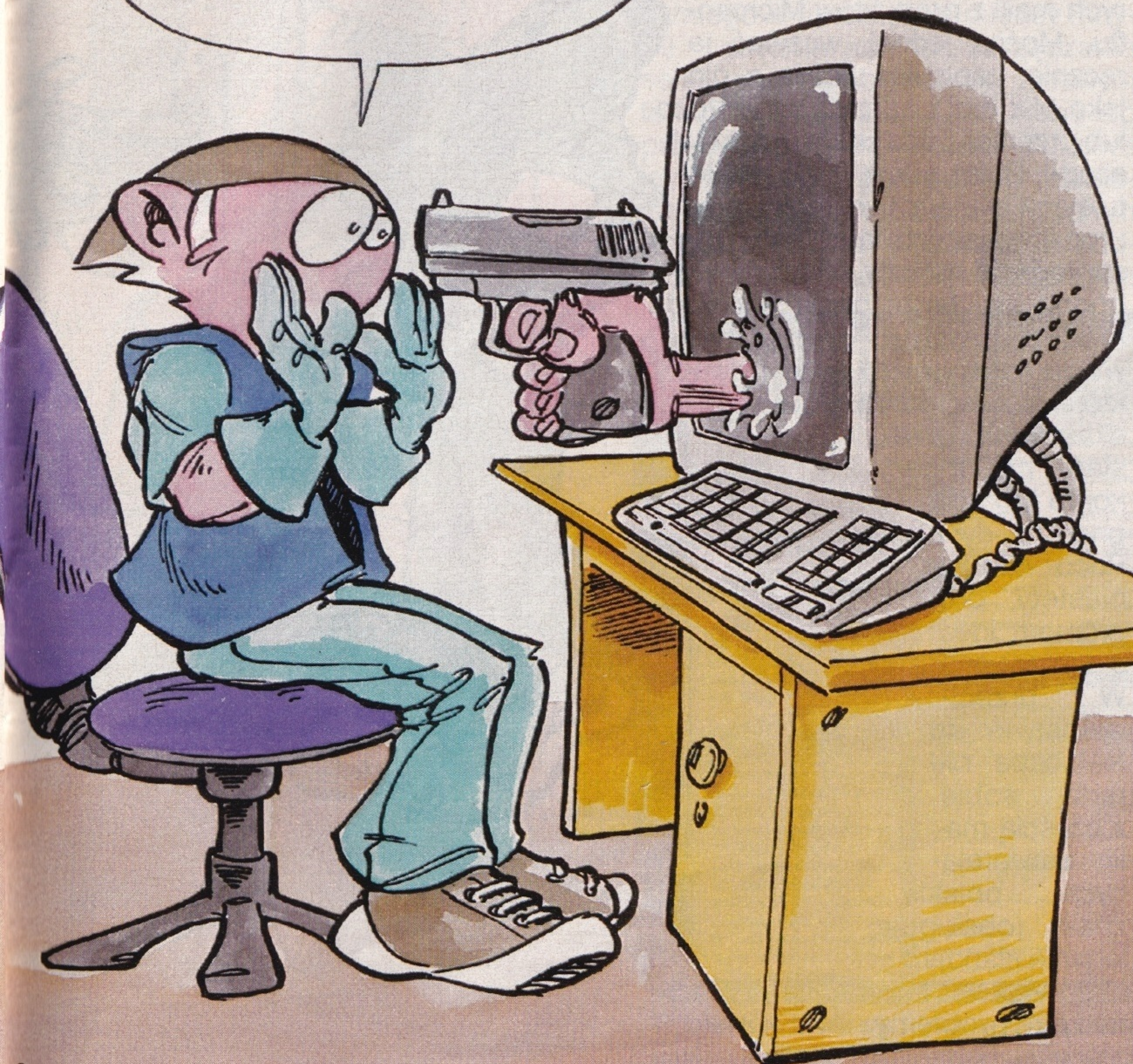
WinAmp

Najpopularniejszym programem służącym do odtwarzania empetrójek w systemach operacyjnych z rodziny Windows jest bez wątpienia WinAmp. Obecnie WinAmp nie ma liczącego się konkurenta i jeszcze przez jakiś czas chyba tak zostanie. Program rozpowszechniany jest w wersji freeware (za darmo), a pobrać go można ze strony **http://www.winamp.com.**

WinAmp zasadniczo występuje w dwóch wersjach. Wersje klasyczne oznaczone numerami 2.XX są w dalszym ciągu najpopularniejsze. Program zajmuje stosunkowo niewiele miejsca, jest szybki i stabilny. Główne źródło tak ogromnego sukcesu WinAmpa to możliwość dodawania do niego różnych plug-inów oraz skórek (skins). Najpopularniejsze plug-iny to te, które wzbogacają przekaz muzyczny o wymiar wizualny. Są to wszelkiego rodzaju oscyloskopy i inne kalejdoskopy.

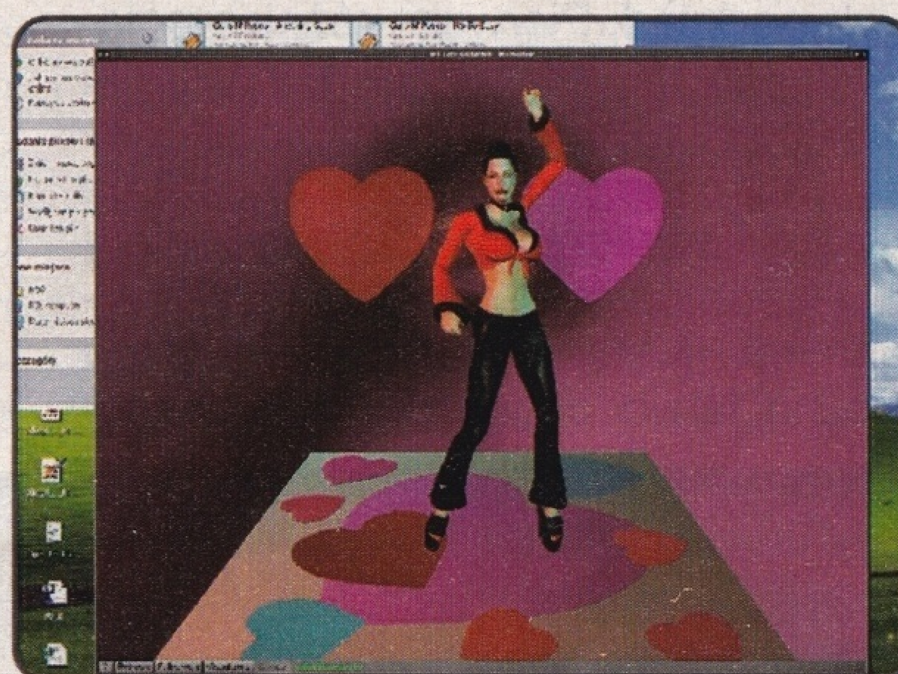
Taki niecodzienny teledysk tworzony jest w czasie rzeczywistym i opiera się na analizie spektrum częstotliwości. Efekt jest taki, że oprócz muzyki płynącej z głośników, na monitorze komputera wyświetlany jest „teledysk", który przypomina zabawę dziecięcym kalejdoskopem. Podczas trwania utworu wyszukane, abstrakcyjne formy współgrają z rytmem. Różnych wersji i odmian wizualizacji są setki, a może nawet tysiące.

Jednakże ten swoisty „teledysk" nie musi przyjmować formy abstrakcyjnej. Bardzo popularne są także bardziej konkretne przedstawienia. Spotkać można również programy, które działają w ten sposób, że podczas odtwarzania muzyki na ekranie pojawia się postać ludzka, która podryguje w rytm odtwarzanej muzyki. Wirtualnej postaci nie robi zbytniej różnicy, czy tańczy w rytm muzyki techno, czy Strawińskiego.

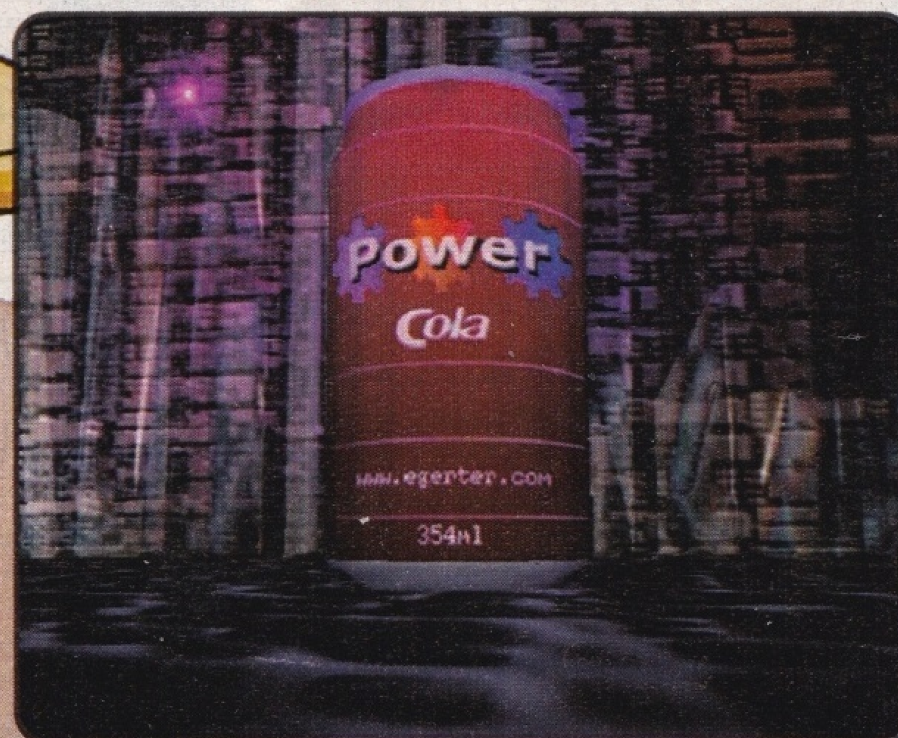


WinAmp 3

Najnowsza wersja WinAmpa opatrzona została numerem 3 i różni się znacznie od poprzedniej serii 2.XX przede wszystkim nowymi możliwościami konfiguracyjnymi. Nowe skórki opracowane do WinAmpa 3 mogą przybierać dowolne kształty. Domyślnie dodano również znakomity moduł wizualizacyjny – AVS (Advanced Visualization Studio). WinAmp 3 obsługuje SHOUTcast 1.1 (do słuchania sieciowego radia), pliki muzyczne Audiosoftu, posiada dekoder Nitrane (optymalizacja dla procesorów PI/II/III i K6-2/3), wbudowane nowe ustawienia korektora barwy dźwięku (equalizer) oraz nowy dekoder plików MOD. Najnowsza wersja daje możliwość nagrywana płyt CD bezpośrednio z plików MP3.



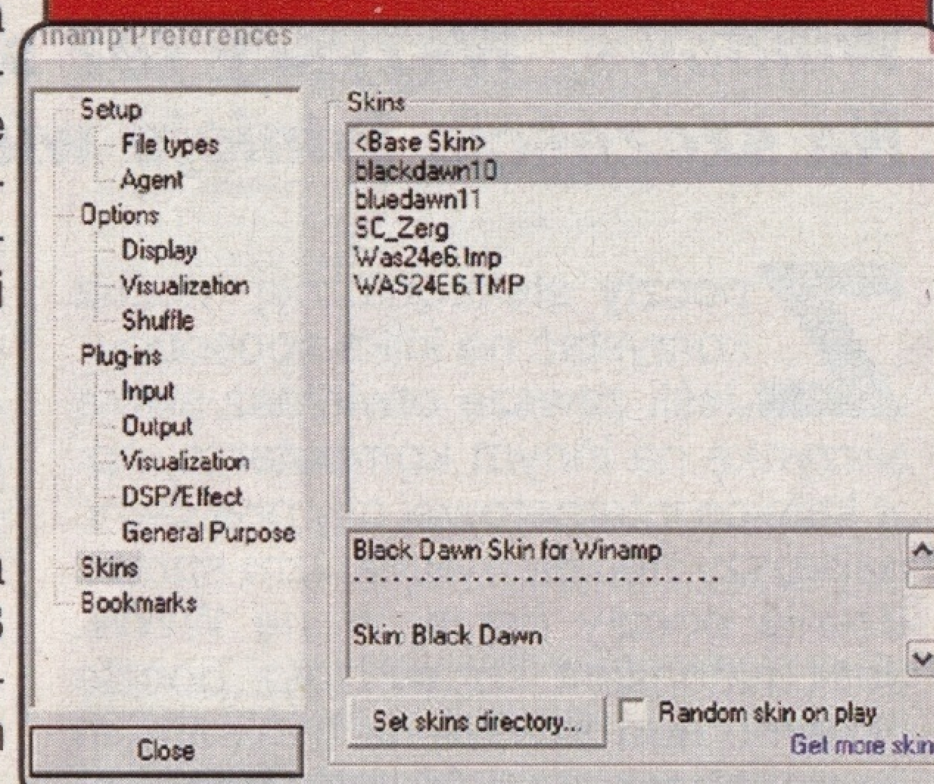
Muzyka i taniec są nierozłączne! Jeśli chcesz, możesz mieć prywatną tancerkę



Nic też nie stoi na przeszkodzie, abyś podziwiał podrygi puszki z colą

Instalacja skór

Skórę należy rozpakować do katalogu Winamp/skins, najlepiej z opcją stworzenia podkatalogów. (Uwaga! od wersji 2.06+ skóry mogą być umieszczane w tym katalogu w postaci zipów, Winamp rozpakuje wszystko sam.) Z menu należy wybrać Options->Select Skin (lub Alt+S) i wówczas otwarte zostanie okno z nazwami skórek. Wyboru dokonujesz przy pomocy strzałek, można zaznaczyć pozycję „Random Skin on Play" – spowoduje ona losowy wybór skóry przy odtwarzaniu kolejnych utworów.



Skróty klawiszowe

Kilka pożytecznych skrótów klawiszowych:

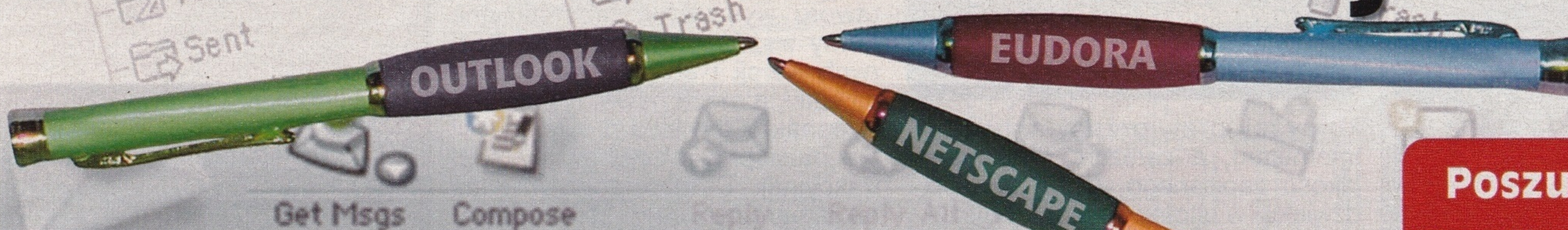
- Ctrl+K – otwiera okno konfiguracji plug-inów
- Alt+S – otwiera okno ze skórami
- Alt+F – wyświetla główne menu
- Shift+Stop – wycisza i zatrzymuje utwór
- Z,X,C,V,B – odpowiadają kolejno klawiszom kontrolującym odtwarzanie
- Strzałki w górę i dół – poziom głośności
- Strzałki w lewo i prawo – przewijają po 5 sekund utworu

Czy wiesz, że...

- MPEG – jest skrótem pochodzącym od nazwy Moving Picture Experts Group. Ta międzynarodowa grupa zajmuje się rozwijaniem standardów kompresji audio oraz video.
- Plug-in (lub wtyczka) – to zbiorcza nazwa dodatkowego modułu programowego opracowanego zazwyczaj przez niezależnego producenta, którego zadaniem jest rozszerzenie możliwości standardowych programów. Plug-iny nie są zazwyczaj w stanie działać samodzielnie, jednak zastosowane w programie akceptującym taką otwartą technologię, rozwijają lub poszerzają jego możliwości.
- Rozpowszechnianie muzyki w formacie MP3 w większości wypadków jest nielegalne. Wytwórnie muzyczne walczą z tym procederem, próbując między innymi uruchamiać... własne płatne serwisy oferujące empetrójki.

Tekst: Alexander Winciorek; Rys. © Marcin Kułakowski

Jeśli nie OUTLOOK, to co?



OUTLOOK EXPRESS jest znany każdemu posiadaczowi Windows. Wszyscy też słyszeli o jego licznych „dziurach". Na szczęście istnieje wiele innych programów pocztowych...

Poszukaj w Sieci

Wszystkie opisywane przez nas programy znajdziesz oczywiście w Internecie, a także na płycie CD-ROM dołączonej do tego numeru CLICKA!

- home.netscape.com
- www.pocomail.com
- jump.eudora.com
- www.ritlabs.com/thebat

Z poczty elektronicznej można korzystać na kilka sposobów. Jeśli zawsze otwierasz swoją skrzynkę na innym komputerze, np. w kafejce internetowej czy pracowni, najlepszy będzie mechanizm sprawdzania poczty przez stronę WWW. Jeśli natomiast sprawdzasz pocztę w domu (lub zawsze na tym samym komputerze), o wiele wygodniej korzystać z programu pocztowego.

Większość użytkowników Windows korzysta z dołączonego do systemu Outlook Expressa, posiadacze pakietu MS Office wybierają bardziej zaawansowanego Outlooka. Oprócz oczywistych zalet, takich jak dostępność i polskojęzyczność, programy te mają jednak sporo wad. Najpoważniejszą z nich, dla niektórych wręcz uniemożliwiającą użytkowanie, jest bardzo słaba odporność na wirusy przesyłane przez Internet. Duża część z nich została napisana pod produkty Microsoftu tak, aby wykorzystując zawarte w nich błędy, dokonać jak najwięcej szkód. Dosyć niebezpieczny jest także sposób, w jaki Outlook otwiera załączniki, bardzo często samodzielnie uruchamiając te podejrzane. Wciąż pojawiające się łatki na bieżąco likwidują poważniejsze niedociągnięcia, jednak nadal odkrywane są nowe, dlatego ciężko uznać Outlooka za 100% bezpieczny program. Outlook Express ma także jedną wadę uprzykrzającą życie osobom korzystającym z Internetu przez modem: otóż nie posiada opcji umożliwiającej podejrzenie i skasowanie poczty na serwerze. W ten sposób długo (i kosztownie) ściąga się niepotrzebne listy tylko po to, aby je od razu skasować. Wprawdzie można najpierw zajrzeć na konto poprzez stronę WWW, ale to zajmuje cenny czas.

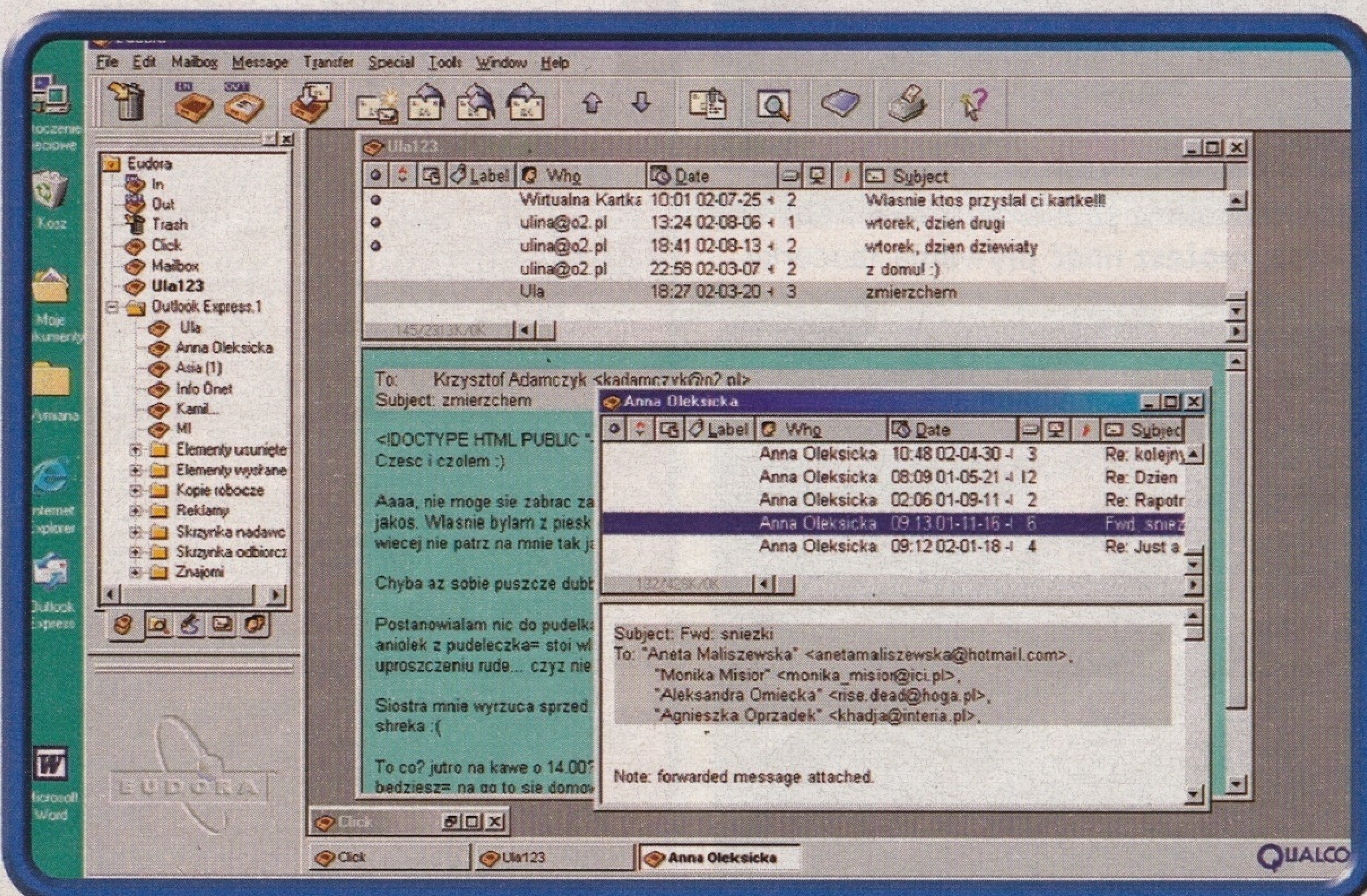
Netscape...

Przegląd alternatywnych programów pocztowych najlepiej zacząć od Netscape Mail, elementu jednego z najsłynniejszych darmowych pakietów internetowych. Kolejna, szósta już wersja, zachęca sympatycznym interfejsem oraz łatwością „przesiadki z Outlooka". Odpowiedni kreator umożliwia przeniesienie ustawień konta, starych listów oraz książki adresowej. Bardzo podobny jest także interfejs użytkownika z podziałem na drzewo katalogów, listę wiadomości i ich podgląd. Pierwsze różnice pojawiają się w momencie korzystania z więcej niż jednego konta pocztowego. Netscape tworzy dla nich osobne skrzynki zawierające osobne foldery z wiadomościami odebranymi, wysłanymi, koszem itd. Dzięki temu można łatwo posegregować wiadomości przychodzące, np. na prywatne i służbowe konto. Jeśli natomiast bardziej odpowiadały ci wspólne katalogi dla wszystkich kont, odpowiednie przekierunkowanie listów możesz ustawić przy pomocy opcji **Mail & News Account Settings** w menu **Edit**. Netscape doskonale radzi sobie z odkodowywaniem wiadomości w formacie html oraz w obydwu standardach zawierających polskie znaki. Niestety, program nie posiada polskiego interfejsu.

A po co Poco?

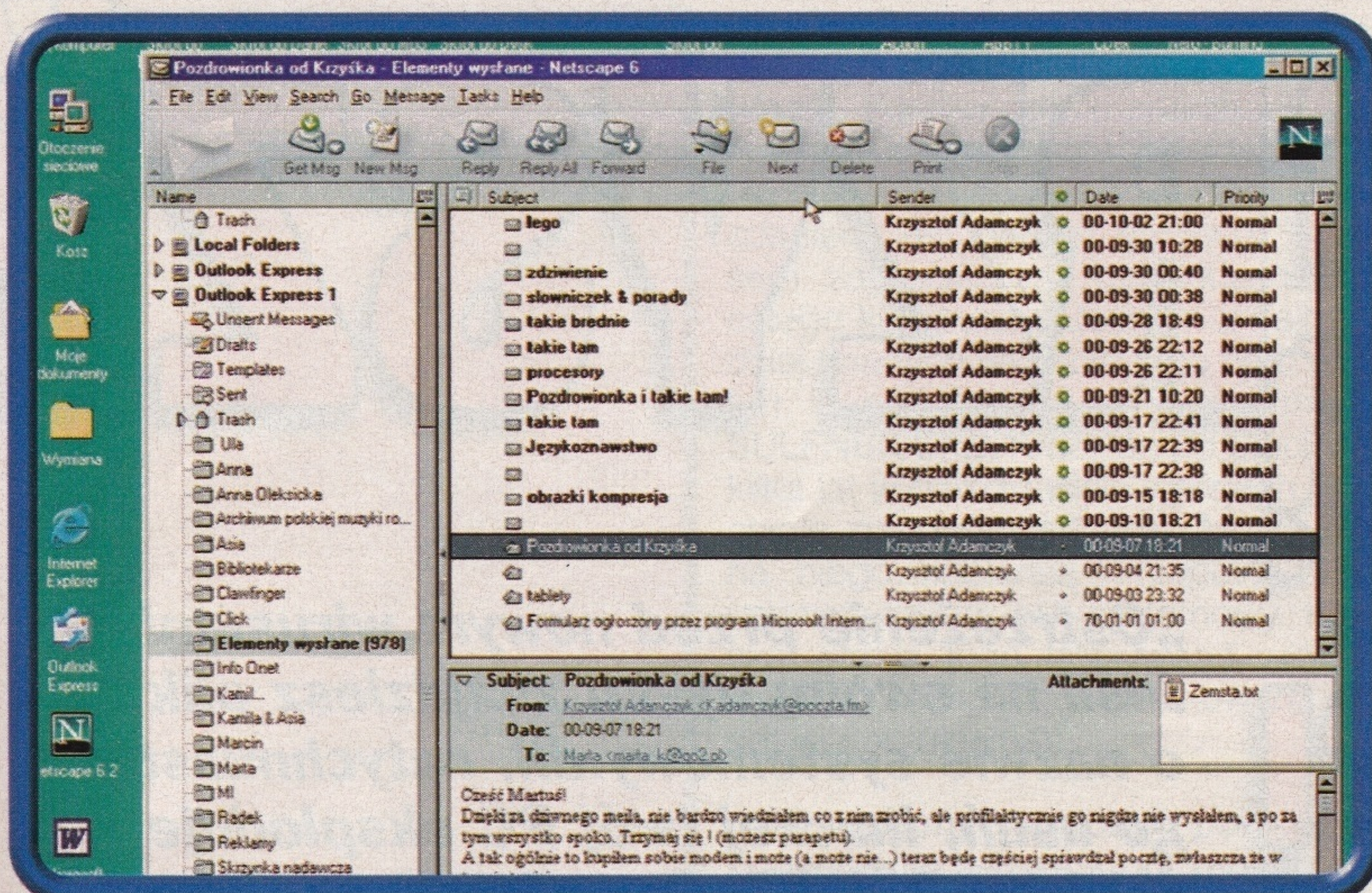
Kolejnym programem, na który warto zwrócić uwagę przy wyborze klienta pocztowego, jest Poco Mail. Jest on najbardziej zbliżony wyglądem i obsługą do Outlooka. Standardowo ekran podzielono na cztery zasadnicze części. Wiadomości – niezależnie od konta, z którego przychodzą – trafiają do wspólnych folderów. Poco nie potrafi jednak zaimportować starych maili z produktów Microsoftu. Można jednak wczytać je ręcznie, zapisując każdą z nich jako plik eml i odczytując w Poco lub przenieść wszystkie przez Netscape. Dużą zaletą Poco jest intuicyjny system tworzenia reguł umożliwiających automatyczną segregację poczty. Bardzo wygodna jest także opcja podglądu maili na serwerze. Po wczytaniu listy wiadomości można zdecydować, które z nich od razu skasować, przesłać na inne konto lub ściągnąć na dysk. Poco nie jest, niestety, programem idealnym. W przeciwieństwie do Netscape nie radzi sobie z częścią maili zawierających polskie znaki (obsługuje jedynie standard ISO 8859-2). Ma także problemy z wyświetlaniem

NIECH ZGADNĘ, DOSTAŁEM MAILA?



Eudora to chyba jeden z najstarszych, konkurencyjnych wobec Outlooka i Netscape'a, programów do korespondencji elektronicznej. Warto go wypróbować!





Do niedawna Netscape był mniej popularny jak Internet Explorer. Teraz może znów wrócić do łask użytkowników za sprawą wbudowanego klienta poczty e-mail

niektórych bardziej skomplikowanych wiadomości w formacie html. Dla wielu problemem może być także to, że Poco nie jest darmowy, a po okresie próbnym program zablokuje się.

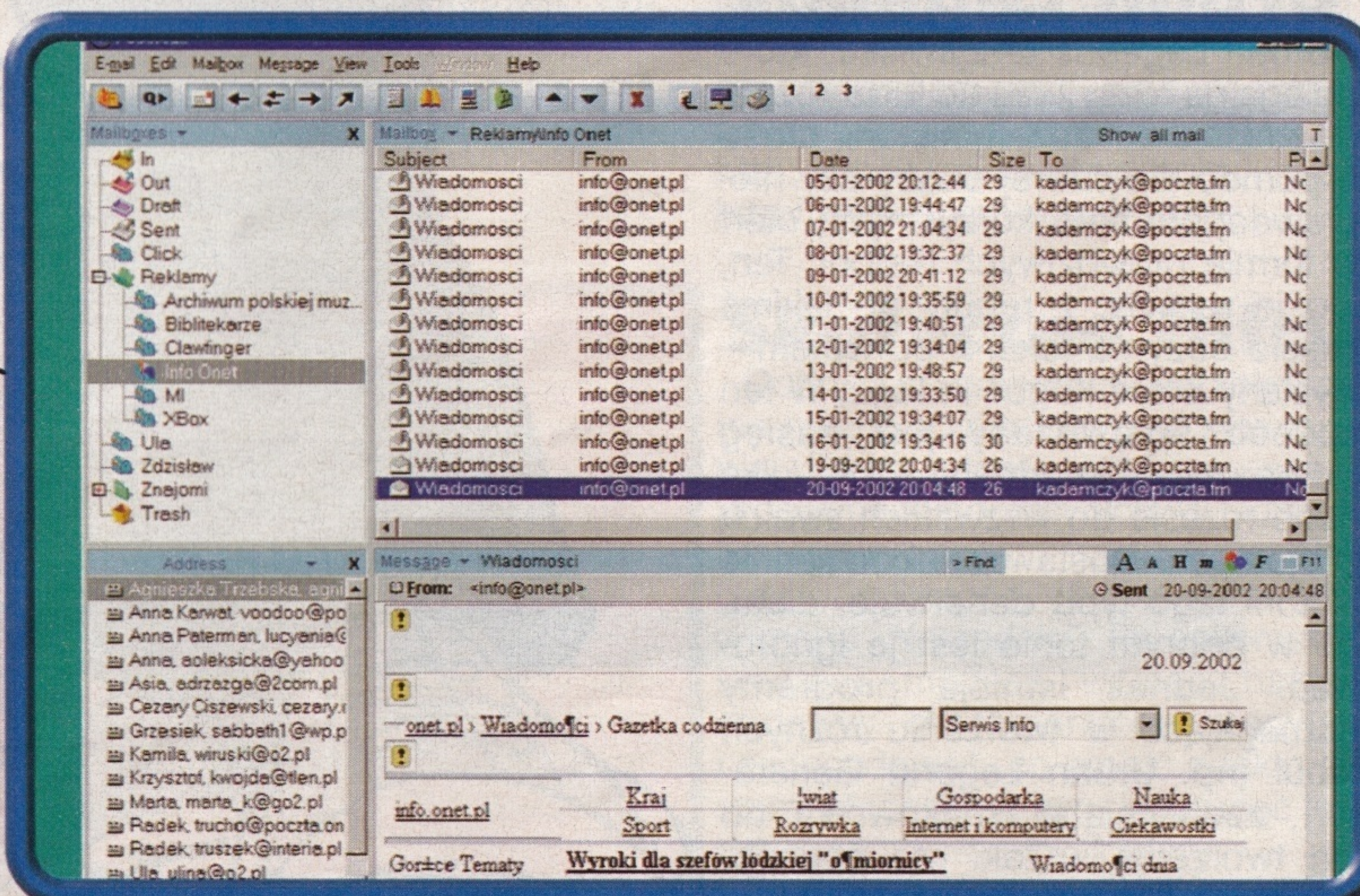
Stara Eudora

Kolejny popularny program do obsługi poczty to Eudora. Podobnie jak inne programy potrafi wczytać stare wiadomości, umieszczając je w osobnym folderze o nazwie programu, z którego zostały pobrane. Od innych programów różni Eudorę sposób obsługi. Podwójne kliknięcie na danej skrzynce pocztowej otwiera oddzielne okienko ze znajdującymi się w niej wiadomościami. W ten sposób możesz otworzyć jednocześnie dowolną liczbę skrzynek. Bogate opcje filtrowania wiadomości, oprócz podstawowych funkcji, takich jak przenoszenie wiadomości spełniających określone kryteria do katalogów, umożliwiają między innymi automatyczne zarządzanie serwerem tak, aby np. listy z danym tematem były od razu kasowane lub przesyłane na inne konto. Możliwe jest także przypisanie innego dźwięku dla różnych nadawców. Program bezproblemowo wyświetla wiadomości zawierające polskie znaki. Nie ma także żadnych kłopotów z listami w formacie html. Niestety, Eudora dostępna jest jedynie w wersji angielskiej. Dosyć ciekawie rozwiązano problem opłaty za użytkowanie programu. Po instalacji można zdecydować się na jedną z trzech opcji: pełną płatną wersję, wersję pełną wyświetlającą reklamy bądź okrojoną wersję darmową.

Ja sem netoperek

Wszystkie omówione dotychczas programy nie posiadały polskiego interfejsu. Dla osób wolących komunikować się z komputerem w języku ojczystym doskonałym wyborem będzie The Bat! Program potrafi także sprawdzać polską pisownię, wykorzystując do tego celu słownik MS Office. Bat zawiera najbardziej zaawansowane opcje filtrowania. Pozwalają one zaprogramować praktycznie dowolną operację, która zależna może być nie tylko od nadawcy czy tematu listu, ale także od jego treści (poprzez odpowiedni, ustalony wcześniej ciąg znaków), pory dnia czy obecności użytkownika przy komputerze (sprawdzany jest stan wygaszacza ekranu). Oryginalny jest także sposób, w jaki program informuje o nadejściu nowej wiadomości: na ekranie pojawia się czarny pasek z przesuwającą się informacją o nadawcy i temacie listu. Kliknięcie na pasku otwiera wiadomość. Bat posiada opcję importu wiadomości i książki adresowej z innych programów. Nie ma także żadnych problemów z odczytem wiadomości z polskimi znakami i w formacie html. Podobnie jak Poco, The Bat! nie jest programem darmowym, po 30-dniowym okresie próbnym program blokuje się.

Opisane wyżej programy pocztowe to tylko propozycje. Oprócz nich istnieje jeszcze kilka innych, mniej popularnych klientów pocztowych, których działanie warto przetestować. Wybór zależy tylko i wyłącznie od twoich indywidualnych upodobań i przyzwyczajeń.



Wybierając program pocztowy, nie jesteś skazany wyłącznie na ofertę informatycznych gigantów. Poco Mail stanowi najlepszy tego przykład...

Rozpoczynamy pracę

Konfiguracja poczty w większości programów wygląda bardzo podobnie i ogranicza się do uzupełnienia odpowiednich pól w kreatorze. W Netscape Mail pojawia się on automatycznie przy pierwszym uruchomieniu programu.

■ W okienku Account Wizard na początku zostaniesz zapytany o to, czy posiadasz już konto, czy chcesz utworzyć nowe darmowe konto na serwerze Netscape WebMail lub AOL. Zaznacz pierwszą opcję – ISP or email provider. W ten sposób będziesz mógł skonfigurować program dla już istniejącego konta.

■ W kolejnym oknie, Identity, zostaniesz zapytany o nazwę konta, która będzie wyświetlana w polu „Od" – wpisz tu swoje nazwisko lub ksywkę. W polu niżej wpisz pełny adres pocztowy (np. kowalski@o2.pl).

■ Kolejne pole zawiera opcję konfiguracji serwerów. W pole pop musisz wpisać nazwę serwera, z którego ma być odbierana poczta. Jego nazwę otrzymałeś przy zakładaniu konta. W polu smtp musisz wpisać analogiczną nazwę serwera, przez który będziesz wysyłał pocztę. Jeśli nie znasz nazw serwerów dla twojego konta, spróbuj wejść na swoje konto przy pomocy przeglądarki internetowej i poszukać informacji na temat konfiguracji programu pocztowego. Zazwyczaj zawiera ona wszystkie potrzebne dane. Część programów wymaga także wpisania hasła do odczytywania poczty: w przypadku Netscape zostaniesz o nie zapytany przy pierwszym sprawdzaniu poczty.

■ W kolejnym polu, User Name, wpisz nazwę swojego konta, czyli część adresu przed małpą, a w ostatnim – nazwę, pod jaką będzie wyświetlana skrzynka pocztowa w drzewku. W ten sposób skonfigurowałeś program do odczytu poczty dla podstawowego konta.

■ Jeśli masz więcej niż jedną skrzynkę, uruchom opcję Mail & News Account Settings w menu Edit i w nowo otwartym oknie wciśnij przycisk New Account. Ponownie uruchomi się kreator umożliwiając ci dodanie kolejnego konta. W ten sposób możesz ustawić praktycznie dowolną liczbę kont.

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Rys. © Marcin Kułakowski

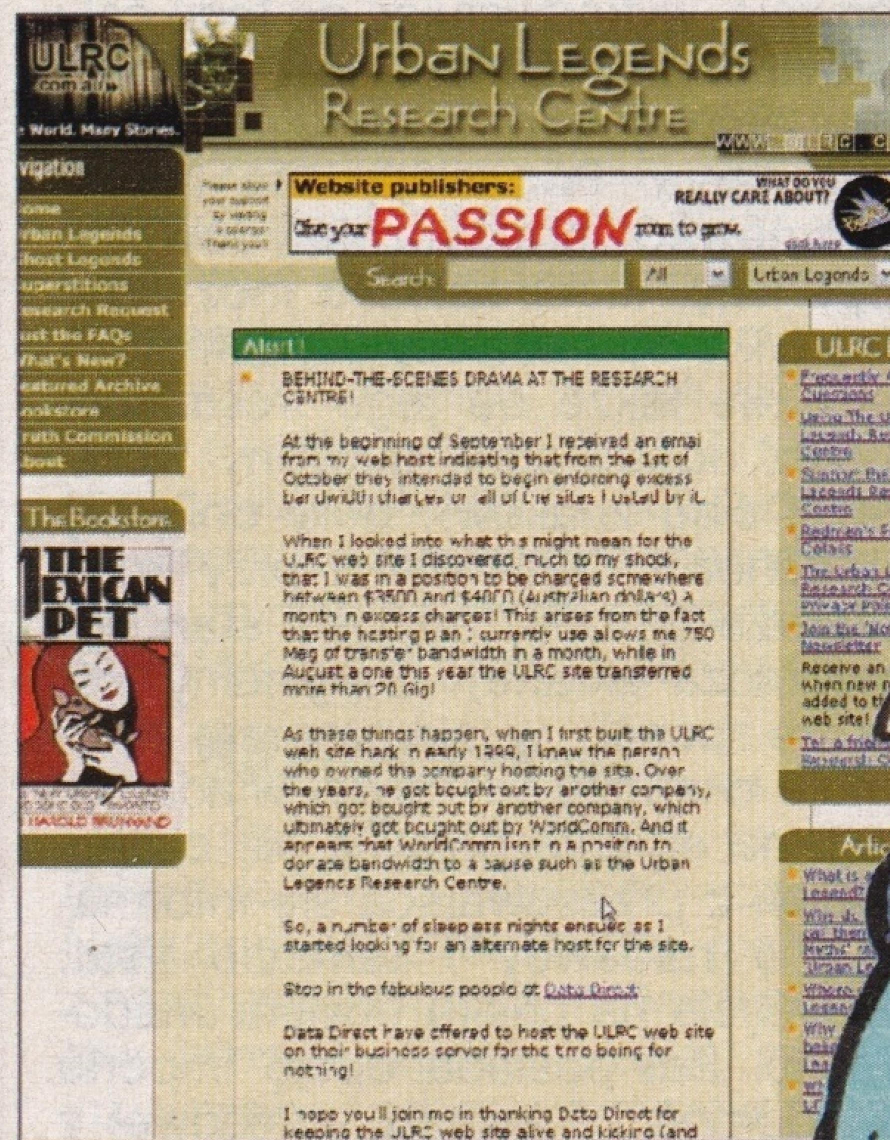
NIE WIERZYSZ? – masz rację!

OSZUŚCI W SIECI

„Ostrzeżenie przed nowym wirusem! Jeśli na swoim dysku znajdziesz plik o nazwie systemowy.dll, natychmiast go usuń, inaczej twój PC eksploduje w ciągu 2 dni!". Czy wierzysz w tego typu wiadomości?

Internet już na tyle się zestarzał, że doczekał się nawet swoich własnych legend. Te najpopularniejsze krążą po Sieci od kilkunastu lat. A jak powstają mity? Zupełnie tak jak plotki. Ktoś kiedyś coś komuś powiedział w wielkiej tajemnicy, a ten ktoś obiecał, że nic nie powie... Tak właśnie rodzą się legendy. Niektóre krążą w kilkudziesięciu wersjach. Niedawno dziennikarze największego polskiego dziennika – „Gazety Wyborczej" – dali się nabrać na jedną z takich opowieści. Dziennikarze wyszperali gdzieś w Internecie sensacyjnie brzmiącą opowieść i rozpowszechniali ją jako prawdziwą. Okazało się, że historia ma brodę co najmniej kilkudziesięcioletnią.

W Sieci krąży wiele różnorodnych fałszywych informacji, które niepotrzebnie tylko generują nadmierny ruch w Internecie. Są to swego rodzaju internetowe śmieci („junk mail" – poczta śmieciowa). Śmieci jak to śmieci, niektóre to po prostu zwykłe odpadki, na które nikt nie zwraca uwagi, a inne to śmierdzące i toksyczne odpady zagrażające naszemu bezpieczeństwu. Z pewnością wiele razy znalazłeś w swojej skrzynce informacje o jakiejś nieprawdopodobnej historii, prośbę o pomoc dla umierającej osoby lub ostrzeżenie o niesamowicie groźnym wirusie. Większość takich maili to niestety fałszywe alarmy rozsyłane przez cybernetycznych anarchistów lub po prostu zwykłych dowcipnisiów. Całe zjawisko ma nawet swoją nazwę i ogólnie zwykło się je z angielska nazywać – Urban Legends, co można przetłumaczyć jako miejskie opowieści lub miejskie legendy.



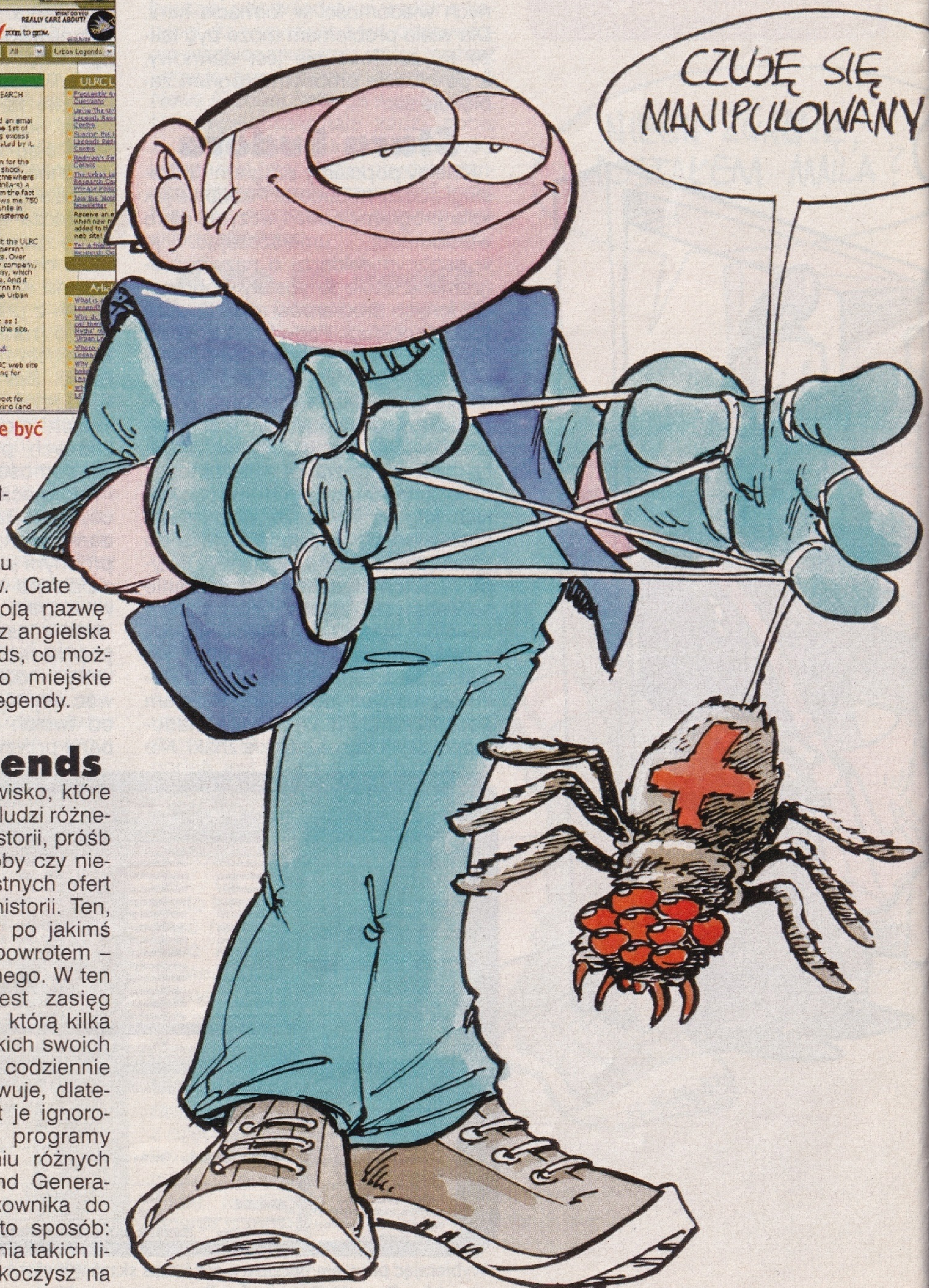
Czytanie Urban Legends może być całkiem niezłą rozrywką...

Urban Legends

Urban Legends to zjawisko, które polega na rozsyłaniu do ludzi różnego rodzaju ostrzeżeń, historii, próśb o pomoc dla chorej osoby czy nieprawdopodobnie korzystnych ofert w formie prawdziwych historii. Ten, kto je rozsyła, z reguły po jakimś czasie otrzyma tekst z powrotem – wysłany przez kogoś innego. W ten sposób sprawdzany jest zasięg i droga takiej informacji, którą kilka osób roześle do wszystkich swoich znajomych. Dostawanie codziennie historii tego typu denerwuje, dlatego w dobrym tonie jest je ignorować. Jednak istnieją programy pomagające w tworzeniu różnych fabuł (np. Urban Legend Generator), zachęcające użytkownika do ich tworzenia w taki oto sposób: „Masz już dość dostawania takich listów? Dlaczego nie wskoczysz na superautostradę dezinformacji i nie

! Wygrałeś milion!

Któż nie chciałby być bogaty? Jednak pieniądze nie mają w zwyczaju leżeć na ulicy (przynajmniej w rozsądnych kwotach), nikt normalny też nie rozdaje zgromadzonych milionów, a bogate (i nieznane) babcie z Ameryki przepisujące spadek na biednych wnuków są też filmową fikcją. Z tych prostych przyczyn nie ekscytuj się mailami, które informują cię o zdobyciu fortuny. Nie próbuj też odwiedzać podawanych w nich stron WWW (w najlepszym wypadku trafisz na internetowe kasyno), ani nie podawaj numeru karty kredytowej swoich rodziców – na to konto niby mają trafić wielkie pieniądze... Generalnie wszystkie maile o tytule „You Win!" itp. możesz od razu umieścić w śmietniku!



Głodujące dzieci

Do mniej groźnych wiadomości należą wszelkiego typu „łańcuszki szczęścia”. Są to masowo rozsyłane maile o treści „Zosia, Jasiu, Kaziu i Agatka mają 4 latka i mieszkają w kraju Zulu-Gula. Panuje tam wojna, plaga szarańczy i wietrzna grypa. Jeśli chcesz pomóc biednym, głodującym dzieciom, wyślij tę wiadomość jak największej liczbie znajomych. Gdy liczba wiadomości krążących w Sieci przekroczy 1 000 000, pewna bogata firma zabierze dzieci na wakacje na Hawaje.” Oczywiście, jak można by było się domyślić, jest to wyssana z palca bujda na resorach i z czystym sumieniem możesz skasować takiego maila. Jeśli chcesz pomóc jakiejś organizacji charytatywnej, znajdź ich stronę WWW i poczytaj o prowadzonych akcjach. Rozsyłanie dziesiątek e-maili na pewno nie pomoże nikomu – co najwyżej ucieszy operatora telefonicznego, u którego tracisz minuty i... pieniądze!

wyślesz swojej własnej Legendy? Wyślij ją każdemu, kogo znasz, i zobacz, kiedy do ciebie wróci. Pamiętaj, że kiedy jesteś podłączony do Internetu, ważne jest, że wierzysz w to, co czytasz”. W Stanach prowadzone są już badania nad tego rodzaju krążącymi w przestrzeni tekstami o charakterze przeważnie dezinformującym. Twórcy Urban Legends to czasami ludzie chcący wywołać zamieszanie lub sprawdzić, jak szybko nowa Legenda dotrze do jakiegoś miejsca.

Fałszywe wirusy

Niektóre Urban Legends są naprawdę śmieszne i czasami warto dla odprężenie trochę takich opowiastek przeczytać. Jednak dużo niebezpieczniejsze od klasycznych „miejskich opowieści” są ostrzeżenia przed fałszywymi wirusami. **Niektóre tego typu wiadomości mogą być nawet dużo groźniejsze niż „prawdziwe” wirusy.** Bardzo często zdarza się, że autor takiej wiadomości nakłania do usunięcia jakiegoś pliku, który jego zdaniem jest bardzo groźnym wirusem zagrażającym bezpieczeństwu całego komputera. Jednym z najbardziej znanych wirusów tego typu jest ten oznaczony kryptonimem SULFNBK.EXE. Krąży on po Sieci już kilka lat w bardzo wielu wersjach, ale ciągle znajdują się ludzie, którzy się na niego nabierają i niepotrzebnie usuwają ważny plik systemowy. Polska wersja tego fałszywego wirusa wygląda następująco (zachowana pisownia oryginalna):

„Dostalismy wczoraj polecenie o usunieciu wirusa ktory moze być w niektorych komputerach ukryty w postaci pliku. Jak narazie nie jest wirusem ale uaktywni sie po 1-szym czerwca. Zaden antywirus najnowszy go nie wykrywa bo jeszcze nie jest wirusem dopiero po 1/06. Sprawdziliśmy u nas i znalezliśmy ten plik (sulfnbk.exe) w 4 z 6 komputerach u nas, i usuneliśmy. Zeby go znaleźć należy kliknać na START poniżej FIND a następnie FILES OR FOLDERS wpisać nazwę pliku: sulfnbk.exe i upewnić się że poszukiwania obejmą twardy dysk czyli LOOK IN: Drive C: a następnie kliknać na FIND NOW. Jesli komputer go nie znajdzie to wszystko jest OK.

Jesli jednak go znajdziecie to pewnie bedzie w C:\WINDOWS\COMMAND. Nalezy wtedy ustawić myszkę na nazwie tego pliku i kliknąć 1 raz prawym przyciskiem...i wybrać DELETE. Nastepnie opróżnić kosz który się znajduje na pulpicie.

ABSOLUTNIE NIE PRÓBOWAĆ GO OTWORZYC KLIKAJAC 2 RAZY LEWYM PRZYCISKIEM!!!!

Wczoraj tutaj taki jeden mądrala otworzyl ten plik i mamy z głowy 1 komputer!! Totalna blokada!“

Tak lub podobnie może wyglądać ostrzeżenie przed wirusem. Wielu dało się nabrać i dopiero wtedy zaczęły się kłopoty. **Plik SULFNBK.EXE nie jest wirusem i nie należy go kasować, gdyż jest standardowym elementem systemu Windows, odpowiedzialnym za obsługę długich nazw plików. Fakt, że ma paskudną ikonę, nie upoważnia do jego wykasowania.**



Wiem, że i tak nie uwierzysz, ale... Elvis żyje! Kilka osób widziało go nocą...

Nowy wirus...

Dostałeś ostrzeżenie o nowym, niezwykle zjadliwym wirusie siejącym spustoszenie na wszystkich komputerach? Spokojnie, to zapewne jest głupi żart. Zobacz, kto przysłał ci tę informację. Znajomy? No dobrze, a skąd on to dostał...

Zanim zaczniesz kasować podejrzane pliki (zazwyczaj niezbędne do działania systemu), po prostu skorzystaj z usług programu antywirusowego. Jeśli on nic nie znajdzie, nie musisz się martwić i jedyne, co możesz skasować, to... głupi e-mail!



Jeśli jesteś niepokojony niechcianą pocztą, możesz zwrócić się o pomoc do PolSpam. Na stronie www.polspam.org znajdziesz więcej informacji, co robić...

Walka z wiatrakami

Zarówno Urban Legends, jak i fałszywe wirusy oraz różnego rodzaju łańcuszki szczęścia, są specyficzną odmianą spamu. Spamem można nazwać wszystkie niechciane przesyłki, jakie znajdujesz w swojej skrzynce. Podstawową zasadą jest to, że taka przesyłka zostaje wysyłana przez jednego nadawcę do wielu odbiorców. Fachowa nazwa zjawiska to – Unsolicited Comercial Email (niechciana poczta komercyjna), w skrócie UCE.

Na szczęście z sieciową dezinformacją można walczyć i chociaż jest to walka bardzo trudna, istnieje szansa, że uda się ją chociaż częściowo wyplenić z Internetu.

W Sieci działa wiele organizacji zajmujących się zwalczaniem tego typu zjawisk. Do najbardziej znanych należy **http://www.spamhaus.org**. Na stronie znajdziesz wiele porad, jak walczyć z niechcianą pocztą oraz listę największych dostawców usług internetowych, którzy wspierają spamerów. Polskim odpowiednikiem tej organizacji jest Polspam (**http://polspam.org**).

Na stronie serwisu Spam Combat (**http://combat.uxn.com/**) możesz spróbować zidentyfikować prawdziwy adres nadawcy i wtedy zablokować dostęp do swojej skrzynki przesyłkom z tego serwera. Podczas antyspamowej kampanii warto zajrzeć jeszcze na strony **http://www.junkbusters.com** oraz **http://www.spamrecycle.com**.

Jak się bronić?

1. Dobrze chroń swój adres. Nie wpisuj go, gdzie popadnie, we wszystkich miejscach, w którym cię o niego poproszą.
2. Nie używaj „unsubscribe” (czyli „Wypisz”). Łatwiej i szybciej założyć filtr, który będzie automatycznie usuwał przesyłki z danego adresu.
3. Nie reaguj na żadne nieznane przesyłki. Nie pisz pełnych oburzenia listów, że sobie nie życzysz i w ogóle... bo tylko pogorszysz swoją sytuację.
4. Na grupach dyskusyjnych stosuj specjalny antyspamerski adres. W tym celu do adresu dopisujesz „wytnijto” (adres wygląda wtedy następująco: nazwa.wytnijto@domena.pl) i dodajesz ostrzeżenie, że jeśli ktoś chce odezwać się do ciebie, to musi wyciąć ten fragment z adresu. Jeśli jakiś automat zgarnie twój adres, na nic mu się nie przyda. Natomiast jeśli żywy człowiek będzie chciał odpisać ci z listy dyskusyjnej, to po prostu zlikwiduje ten fragment z adresu i gotowe.
5. Stosuj filtry dostępne w programie pocztowym lub inne dostępne programy.
6. Wiele serwerów ma specjalny adres abuse@twoja_domena.pl, na który możesz zgłaszać adresy uciążliwych spamerów. Administrator powinien taki adres zablokować.

Skuteczne filtry

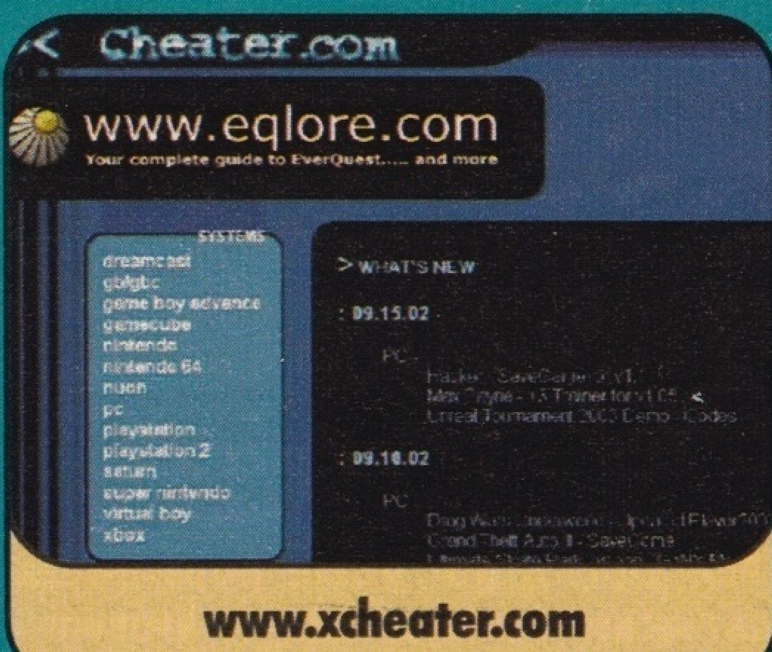
Dobrym sposobem na zablokowanie niechcianej poczty jest stosowanie filtrów dostępnych w wielu programach pocztowych. W Outlook Expressie opcja to nazywa się „Reguły wiadomości” i dostępna jest w menu „Narzędzia”. Po otworzeniu kreatora możesz wpisać nazwę nadawcy niechcianych przesyłek i zadecydować, co zrobić z takim listem. Możesz od razu ją usunąć lub przenieść do innego folderu.

Bardziej zaawansowane opcje filtrowania mają specjalne programy antyspamerskie. Bardzo ciekawą aplikacją jest Spam Killer (**http://www.spamkiller.com**). Jest to bardzo sprytne narzędzie, które analizuje treść e-maila i znajduje słowa najczęściej używane przez spamerów. Spam Killer potrafi zidentyfikować prawdziwy adres nadawcy, co bardzo ułatwia walkę z takim delikwentem. Jak wiadomo, kto mieczem wojuje, ten od miecza ginie (choć w tym wypadku byłoby lepiej powiedzieć – od Internetu)... W walce z sieciowymi intruzami może ci pomóc sama Sieć, a dokładniej niektóre znajdujące się tu strony:
http://208.233.109.23/
http://www.snopes.com/
http://4urbanlegends.4anything.com/
http://www.darwinawards.com/legends/
http://www.urbanlegends.com

Tekst: Alexander Winciorek; Rys. © Marcin Kułakowski

TOP•5•WWW

Oszukiwanie w grach nie jest powodem do dumy, ale z drugiej strony – któż tego nie robi... Nieraz całkiem nudna produkcja po zastosowaniu kodów może stać się bardzo interesująca. Poniżej znajdziesz adresy kilku stron WWW, które pomogą ci stać się panem „czitów".



www.xcheater.com



www.cheatarea.com



www.cheathappens.com



www.cheattoday.com



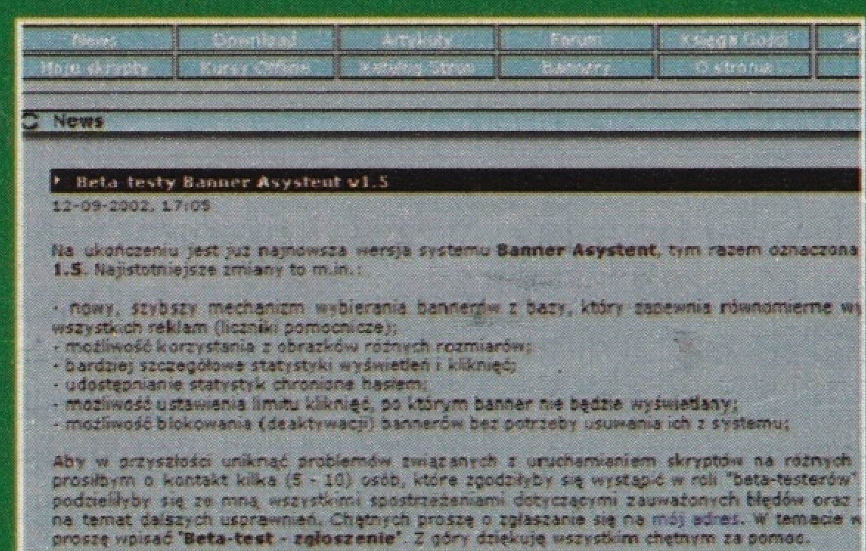
www.cheatcodes.com

www.phpflash.w.pl

Skrypty

Współczesnego Internetu nie można sobie wyobrazić bez różnego rodzaju skryptów i skrypcików. Osoby, które potrafią same napisać odpowiedni program, stanowią prawdziwą awangardę. Jeśli chcesz dołączyć do elity, zajrzyj na stronę **http://www.phpflash.w.pl.** Tam nauczysz się podstaw programowania w popularnym języku skryptowym PHP. Strona nie zastąpi oczywiście studiów wyższych, ale na pewno może być świetnym punktem wyjścia.

Dla leniuchów przygotowano dziesiątki gotowych skryptów, które bez problemu można umieścić na własnej stronie. W witrynie znajdziesz również wiele programów niezbędnych dla każdego programisty. Pomocny może okazać się również Katalog, w którym znajdują się odnośniki do innych stron związanych z tematem witryny.



www.4diskclean.com

Porządki

Jeśli brakuje ci miejsca na dysku i Windowsy wciąż wyświetlają komunikat, że musisz zwolnić trochę przestrzeni, to nieomylny znak, że przyszedł czas na odinstalowanie niepotrzebnych programów i usunięcie plików tymczasowych.

Na pewno masz na dysku pełno aplikacji, które kiedyś tam zainstalowałeś z myślą, że się przydadzą. Minął rok, a ty ani razu jeszcze z nich nie skorzystałeś. Zmorą są też pamięciożerne dema dołączane do płyt CD w czasopismach. Dema oczywiście są fajne, ale biada temu, kto systematycznie nie usuwa ich ze swojego kompa. Dwie, trzy płytki z demami potrafią zapchać dysk na amen. Kolejny problem to oczywiście gry w pełnych wersjach. Te potrafią zajmować nawet kilka gigabajtów i jeśli masz niezbyt duży dysk, to nawet jeden tytuł potrafi pozbawić cię całego obszaru na dysku. Jeśli zdiagnozowałeś sytuację i doszedłeś do wniosku, że przyda się trochę posprzątać, to śpieszymy donieść, że możesz to zrobić na kilka sposobów. Najprościej jednak skorzystać z programu 4Diskclean, który znajdziesz pod adresem **http://www.4diskclean.com/**

www.malyszomania.com

Małysz znów lata

Nasz „Polski Orzeł" niedługo rozpocznie nowy sezon. Miejmy nadzieję, że po letniej kontuzji nie zostanie śladu i Małysz zdobędzie kolejny tytuł mistrza świata, a nad skoczniami całego świata będzie powiewała biało-czerwona flaga.

W Internecie co i rusz można natknąć się na stronę o Małyszu i jego latających kolegach. Jedne witryny są lepsze, inne gorsze. Do tych pierwszych z pewnością zalicza się miniwortal **http://www.malyszomania.com.** Znajdziesz tutaj najświeższe informacje o wszystkich sukcesach naszych skoczków. Autorzy serwisu postawili na szybkość i rzetelność. Już w kilka minut po zakończonym konkursie możesz zapoznać się z wynikami i gorącymi komentarzami. Ponadto znajdziesz tu ogrom statystyk, charakterystyk, filmów i innych informacji, które są niezbędne dla każdego kibica. Na uwagę zasługuje również zakładka Gry. Jest tam kilka gierek, dzięki którym możesz zamienić swojego peceta w wirtualną skocznię. Polecamy. Strona dobrze się prezentuje oraz szybko ładuje.





www.seriale.pl/w-sieci-intryg/index.htm

W sieci intryg

Jeśli jesteś namiętnym widzem seriali, na pewno nieraz marzyłeś, żeby mieć wpływ na losy ulubionych bohaterów. Teraz masz taką szansę... Istnieje bowiem w Sieci znakomity e-serial pt. „W sieci intryg". Telenowela opowiada o losach dwóch rodzin: Jasińskich i Bielawskich, którzy uwikłani są w różnorodne życiowe perypetie. Kolejne odcinki można przeczytać zawsze na początku tygodnia na stronie **http://www.seriale.pl/w-sieci-intryg/index.html.**

Za pomocą specjalnych ankiet umieszczonych na stronach Polskiego Centrum Serialowego Internauci mogą kierować losami bohaterów, łączyć ich w pary, za niedobre uczynki skazywać na nieuleczalną chorobę lub w nagrodę wysyłać na wakacje. Wszystkie postacie i wydarzenia są fikcyjne, ale często pojawiają się nawiązania do naszej codziennej rzeczywistości.

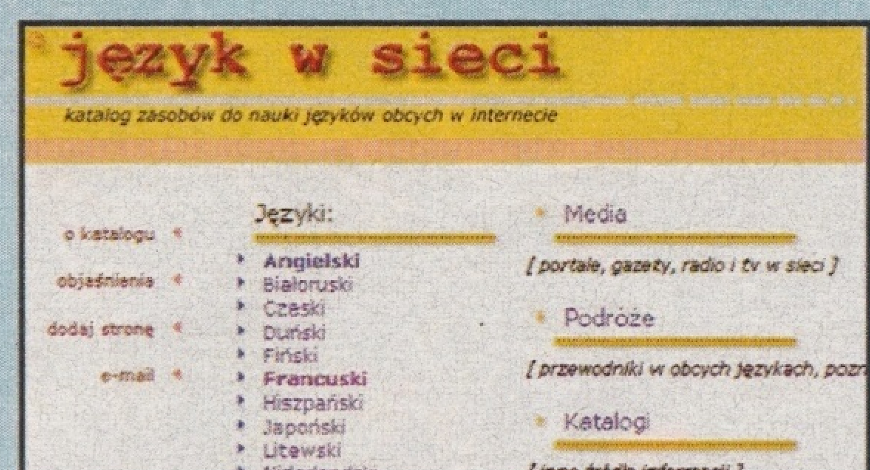


Teksty: Alexander Winciorek; Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa Bauer.

www.jezyk.waw.pl

Do you speak...?

Łaciną dzisiejszego świata jest angielski i bez jego znajomości nawet nie masz co marzyć o karierze. Nauka języka obcego to żmudna i ciężka praca, jednak ten smutny obowiązek można sobie umilić. Dobrym sposobem na przyjemną naukę jest uczenie się z pomocą komputera i Internetu. W Sieci istnieją setki stron ułatwiających naukę. Poszukiwania odpowiedniego kursu możesz zacząć od doskonałej witryny „Język w Sieci". Strona jest katalogiem internetowych zasobów do nauki języków obcych. Autor witryny zgromadził pokaźną, dającą się jednak w łatwy sposób przeszukiwać, bazę linków do stron, dzięki którym możesz nauczyć się 20 różnych języków (od angielskiego przez japoński, norweski aż po włoski). Polecamy.



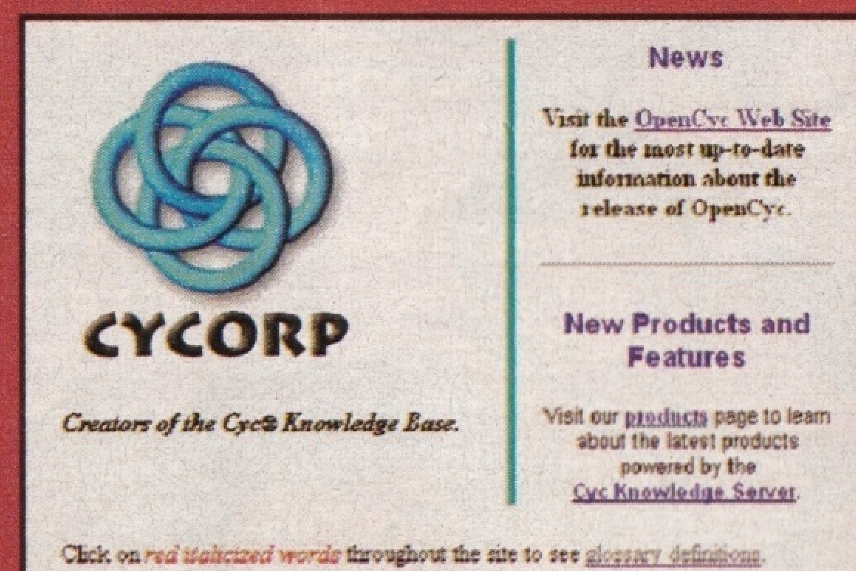
www.cyc.com

Tajemnica CYC

Nazwa CYC (angielska wymowa „psych"), choć wygląda bardzo zachęcająco, nie odnosi się do erotyki, lecz do jednego z najsłynniejszych projektów badawczych, którego celem jest stworzenie Sztucznej Inteligencji. Prace nad projektem rozpoczęły się już w 1984 roku, kiedy to naukowcy z różnych dziedzin postawili sobie ambitny cel stworzenia komputerowego odpowiednika ludzkiego rozsądku. Drogą do sukcesu ma być zbieranie jak największej liczby oczywistych twierdzeń, które komputer może wykorzystać do kojarzenia różnych faktów.

Baza CYC składa się z milionów maksym w stylu: „Słonie nie potrafią podskakiwać", „Niemożliwe, żeby człowiek polizał własny łokieć" czy „Istota martwa pozostaje martwa".

Dzięki rozwojowi Internetu naukowcy znacznie wzbogacili zbiór maksym. Każdy chętny internauta może wejść na stronę http://www.cyc.com, ściągnąć odpowiedni program i pomóc w rozwoju projektu. W obawie przed karmieniem go fałszywymi stwierdzeniami producenci wbudowali opcję, która konfrontuje dane wprowadzane do programu z tymi, które już istnieją, a w razie niezgodności – odrzuca nowe wiadomości.



www.snes9x.com

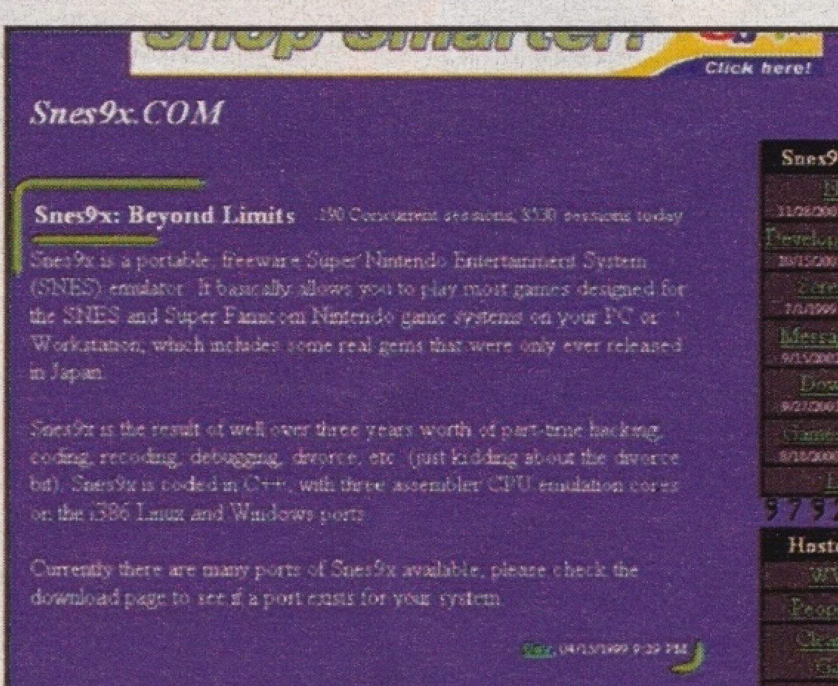
Emulator

Bardzo popularnym emulatorem jest SNES9x, który – jak sama nazwa wskazuje – potrafi zamienić każdego peceta w bardzo rozchwytywaną kiedyś konsolkę Super Nintendo Entertainment System.

SNES9x jest prosty w obsłudze. Wystarczy ściągnąć program ze strony **http://www.snes9x.com** (najnowsza wersja opatrzna jest symbolem 1.39) i gotowe.

Proces instalacji przebiega w prosty sposób, nie powinno więc być żadnego problemu. Podczas instalacji program pyta tylko o ścieżkę, gdzie ma być zainstalowany. Uruchamianie gier również nie powinno przysporzyć ci kłopotów. Wystarczy, że wybierzesz z linii poleceń „File / Load Game" i wskażesz ścieżkę dostępu do pliku.

Przed rozpoczęciem gry ważne jest odpowiednie skonfigurowanie przycisków. Możesz to zrobić po wybraniu „Options / Joypad configuration". Na koniec sprawdź ustawienia grafiki (Options/Display configuration) i możesz zaczynać zabawę.

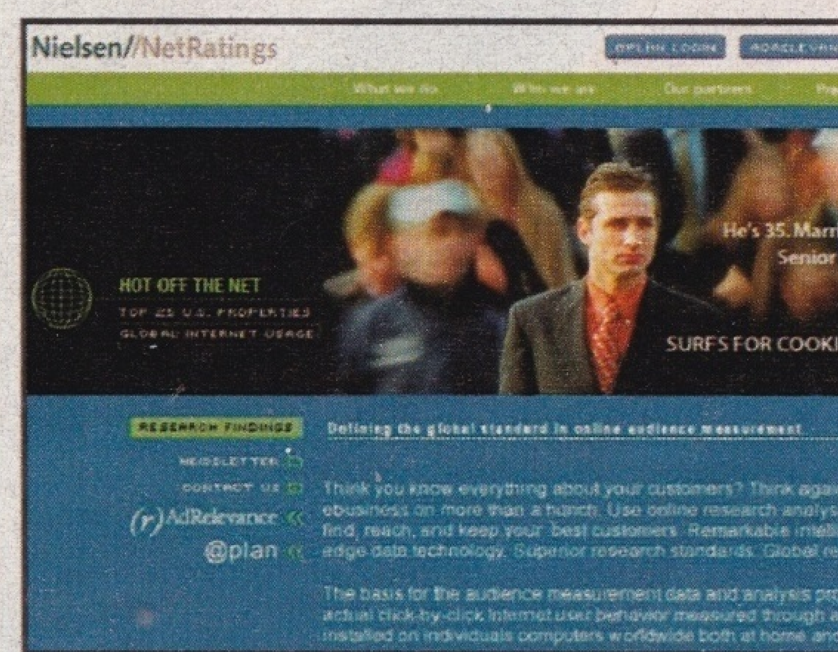


www.nielsen-netratings.com

Pół miliarda internautów

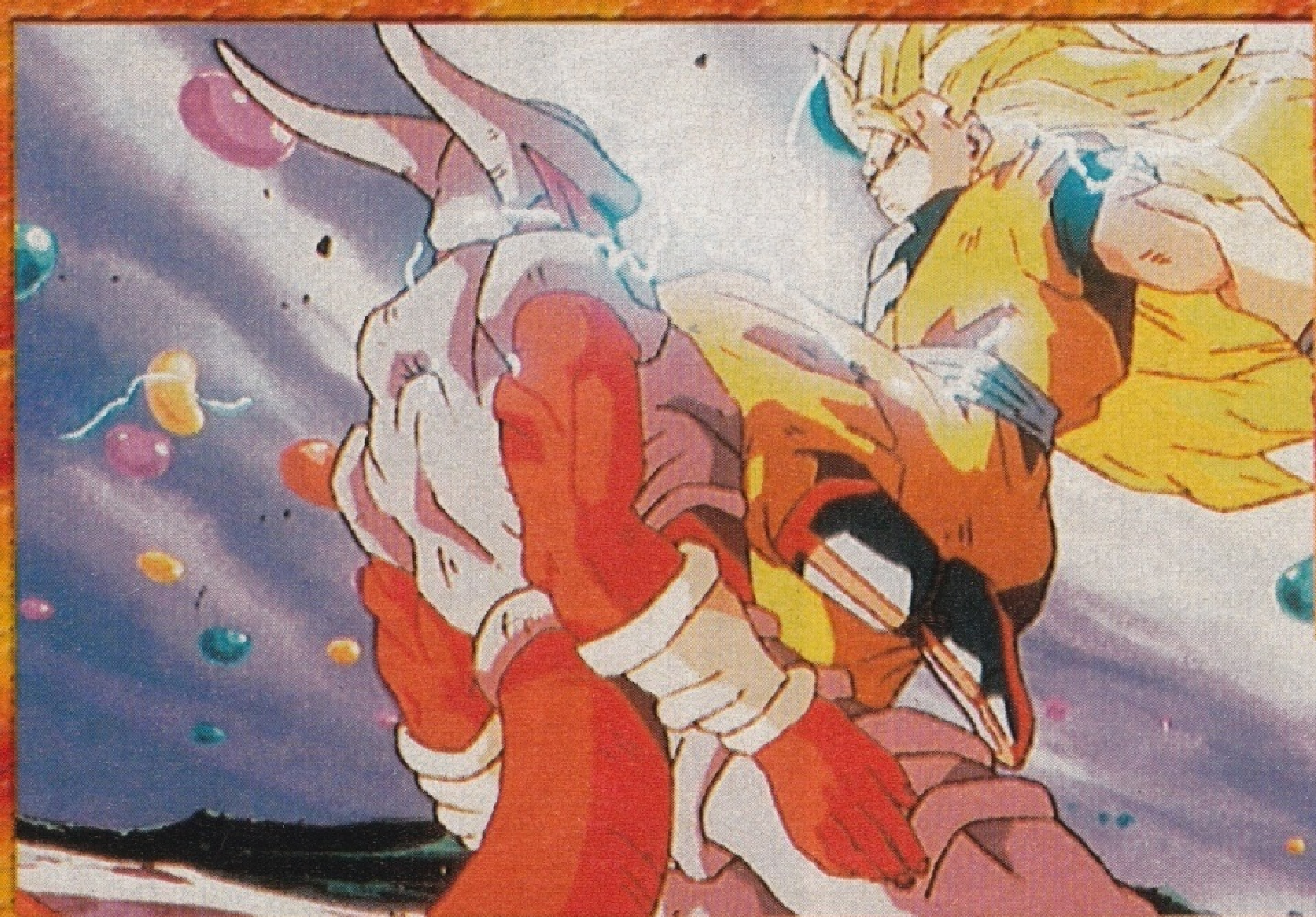
W Internecie możesz znaleźć informacje na niemal wszystkie tematy, jakie zdołasz wymyślić. To wie każdy. Nie każdy jednak wie, gdzie szukać wiadomości o samym Internecie, czyli o trendach i modach panujących w Sieci. Taką witrynę http://www.nielsen-netratings.com/ uruchomiła firma Nielsen. Z ostatniego raportu NetRatings wynika, że na całym świecie dostęp do Internetu w domu posiada ponad 550 milionów osób i według niektórych szacunków w 2005 roku może być nas okrągłutki miliard. Najwięcej internautów mieszka w Stanach Zjednoczonych (165 mln). W Niemczech jest ich „zaledwie" 32 mln, a w Polsce? No cóż... z naszymi 7 mln nie jesteśmy w czołówce, ale ciągle pniemy się w górę. W Europie dostęp do Sieci jest najpopularniejszy w rodzinach, których głowę stanowi mężczyzna z wyższym wykształceniem. Na całym świecie gospodarz domu z łączem internetowym ma najczęściej poniżej 35 lat i zarabia powyżej średniej krajowej.

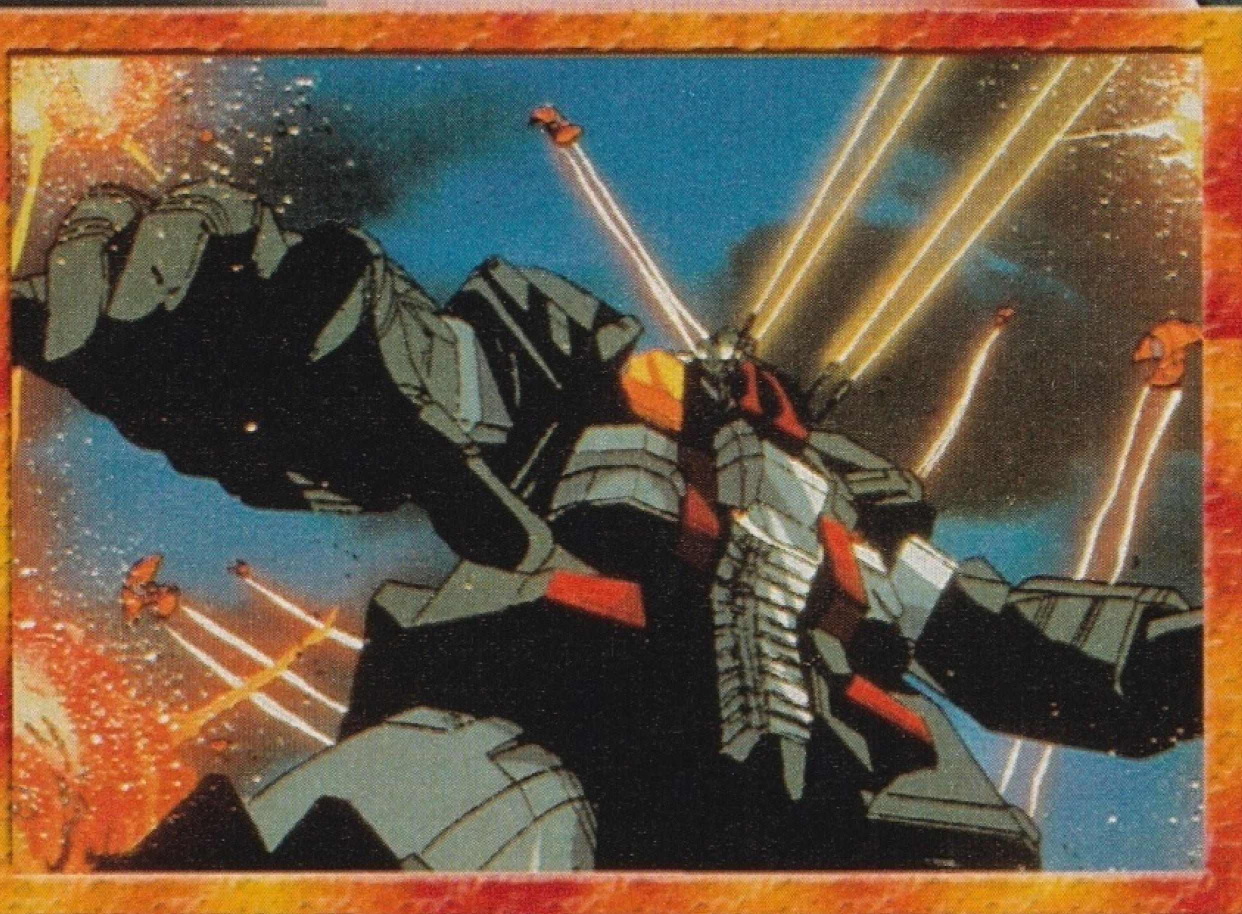
Jeśli chcesz być na bieżąco, możesz zapisać się również na listę mailingową i dostawać najświeższe informacje o internetowych trendach prosto do swojej skrzynki.

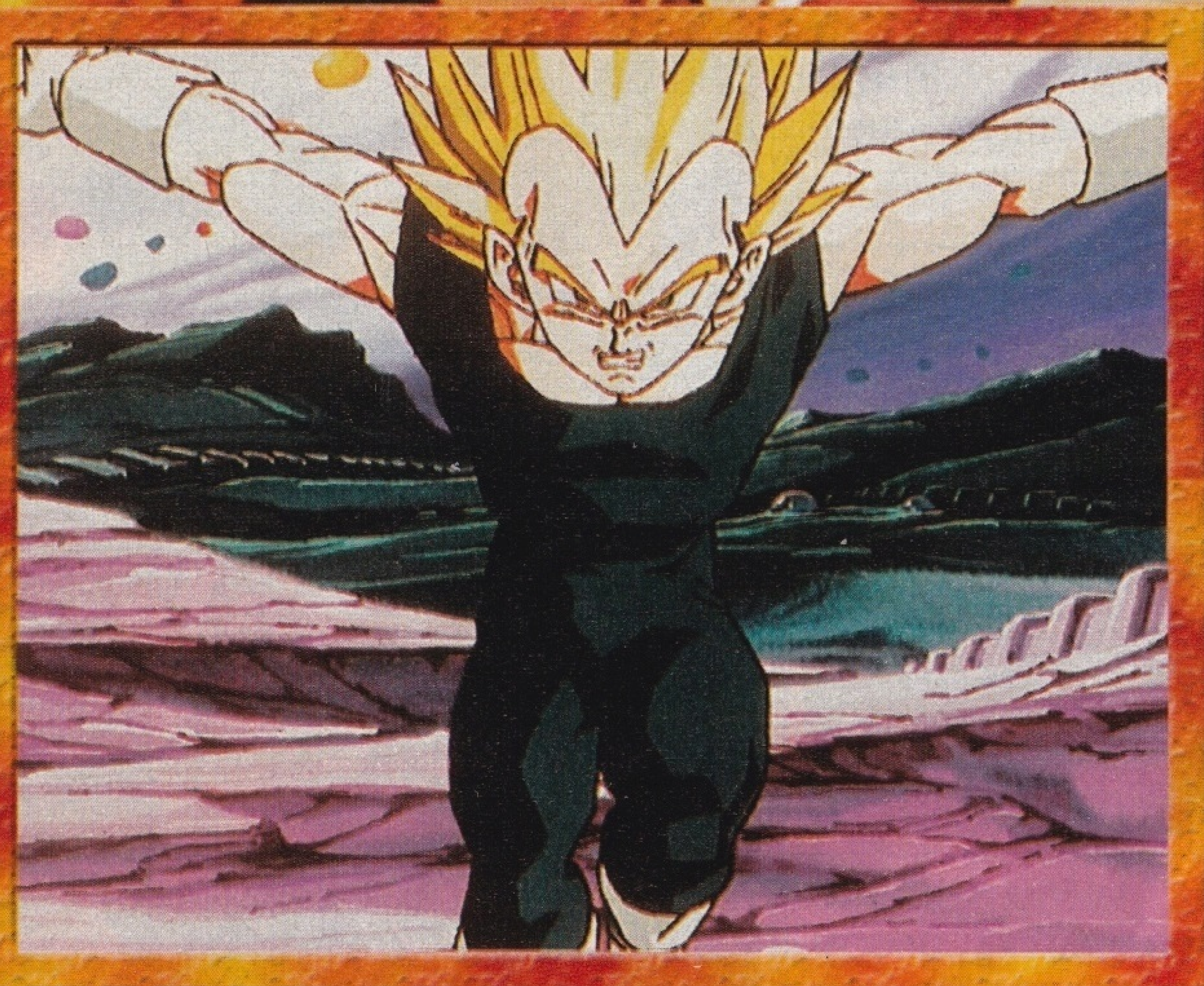


DRAGON BALL Z

DRAGON BALL albo się kocha, albo nienawidzi. Innej opcji nie ma









Miłośnicy serialu DRAGON BALL Z dopięli swego: do kin wkracza pełnometrażowy film fabularny opowiadający o niemałej zadymie, do jakiej doszło z powodu gapiostwa pewnego młodego melomana, zatrudnionego przez króla Yamę do obsługi maszyny oczyszczającej dusze ze zła. Początkowo nic nie wskazywało na to, że zasłuchany w walkmanie chłopak przysporzy tak wielkich kłopotów. Biedaczek skakał sobie po stanowisku pracy, rytmicznie wymachiwał główką i wydawał się kontrolować sytuację. Okazało się jednak, że nadmiar luzu szkodzi. Młodzieniec nie zauważył, że sprzęt się przegrzewa, zegary zaczynają świrować, zaś buchająca para ma temperaturę słońca o wschodzie. Kiedy więc wygrywał na swojej wyimaginowanej gitarze rytmiczną solówkę, doszło do potężnego wybuchu. Cała dolina, w której pracował, zamieniła się w pogorzelisko. Zło wydostało się na wolność, przybierając postać gigantycznego, żółtego potwora Janenby. Stwór wyglądał jak przerośnięty Pikachu, jednak brakowało mu gracji i powabu malusiego chomiczka. Był po prostu zły, do szpiku kości przesiąknięty nienawiścią i podłością! Od razu zrobiło się gorąco!

Polecenie zbadania sprawy otrzymali Songo i Paiku-han. Dość szybko dotarli na miejsce, gdzie doszło do pierwszego starcia Sangoku z Janenbą. Okazało się, że stwór jest nie tylko potężny, ale i niepokonany. Nawet najlepszy wojownik we wszechświecie nie ma z nim większych szans! Tymczasem na ulice ziemskich miast wydostali się zmarli. Był wśród nich stary „przyjaciel" Sangoku, Freezer, a także cała armia Hitlera! Do walki z nią stanęli Songoten i Tronk, pojawił się też przybyły z zaświatów Vegeta. Walki objęły cały ekran kinowy...

A teraz usiądź po turecku na podłodze, weź głęboki oddech i skup się na swoim wnętrzu. Postaraj się oczyścić swój umysł ze wszelkich zbędnych myśli... Udało się? Odpowiedz więc uczciwie na jedno proste pytanie: czy zrozumiałeś coś z powyższego opisu? Jeśli rzeczywiście wiesz, kim jest Songo, skąd się wziął Gotronk i czym zajmuje się Bulma, to jesteś fanem DRAGON BALL Z. Ciebie nie trzeba już namawiać na wizytę w kinie, podjąłeś decyzję o wyprawie do najbliższego multipleksu, zanim jeszcze ten numer CLICKA! wylądował w kioskach. Jeśli jednak czytając powyższy tekst, poczułeś się jak na wyjątkowo trudnej lekcji matematyki, zaś Vegeta kojarzy ci się z gotowaniem, to... potrzebujesz jeszcze paru informacji, by lepiej zrozumieć fenomen smoczych kul.

W latach 1368-1644 Chinami rządziła dynastia Ming. Zostawiła ona potomnym szereg pałaców, komplet bardzo ładnych waz oraz legendę o mnichu, który szukając ważnego manuskryptu, dotarł aż do samych Indii. Opowieść ta zafascynowała współczesnego nam twórcę mang, Akirę Toriyamę, do opracowania komiksu DRAGON BALL, osnutego na podobnym schemacie fabularnym, lecz rozrywającego się w przestrzeni międzyplanetarnej.

Serial animowany DRAGON BALL powstał niecałe 2 lata później i doczekał się 153 odcinków. Jego emisję zakończyła premiera DRAGON BALL Z, serialu o 291 odcinkach, który zdobył jeszcze więcej fanów. Pięć lat temu powstał 64-odcinkowy DRAGONBALL GT. W tym czasie w japońskich kinach pojawiło się kilkanaście pełnometrażowych filmów animowanych, opowiadających o przygodach Sangoku i spółki. Film pokazywany w Polsce powstał w roku 1995 i stanowi połączenie części dwunastej i trzynastej. Na tyle dobre, że sukces finansowy ma już w kieszeni.

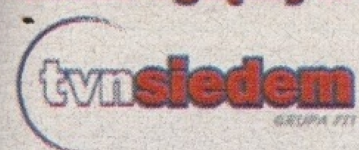
CLICK! jako patron prasowy filmu DRAGON BALL Z zaprasza do kin od 11 października!

Już w następnym numerze konkurs DRAGON BALL Z. Do wygrania kasety!

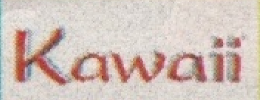
Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: ITI Cinema

DRAGON BALL Z

TYLKO W KINACH!



PARTNERZY PROMOCJI:









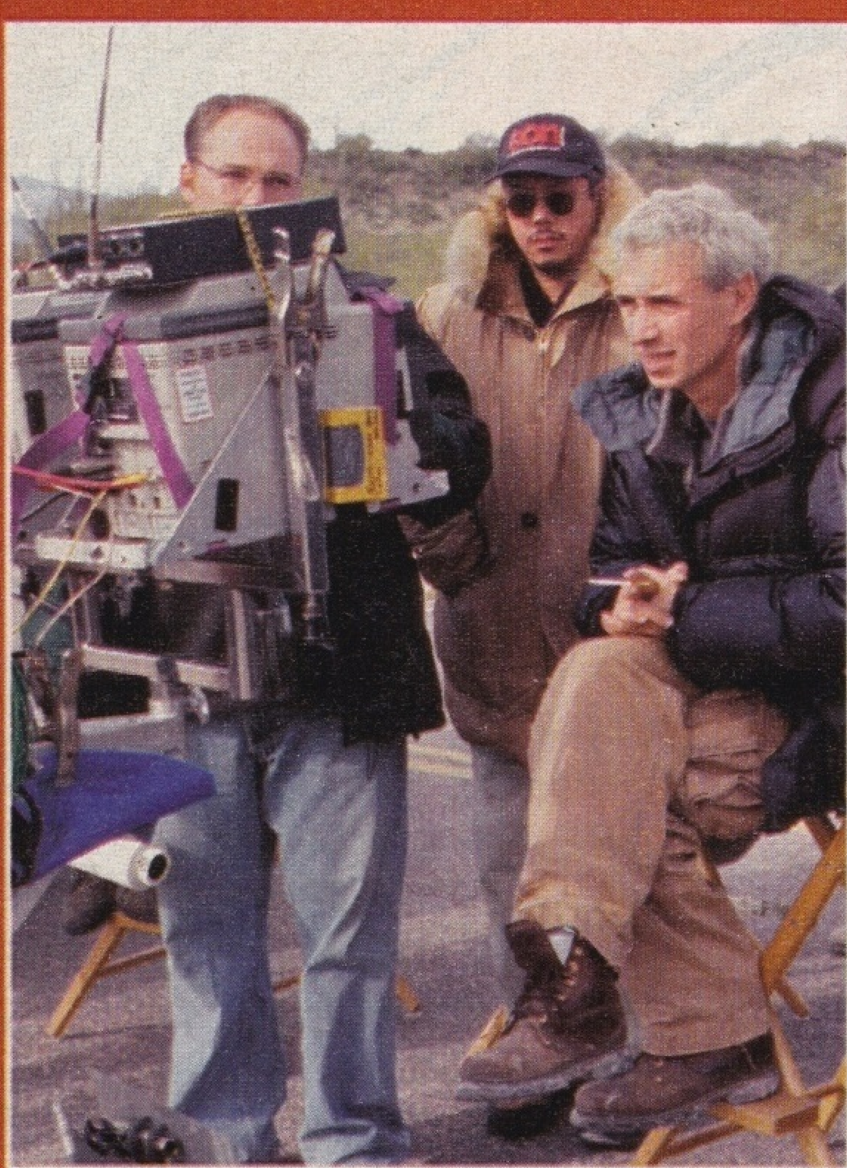


WWW.DBZFILM.PL

Atak pająków

Pająki atakują. Zwiń CLICKA! w rulonik i wal je po plecach!

Premiera: 08.11



Na pierwszy rzut oka pomysł zrobienia filmu o ataku gigantycznych pająków na małe górnicze miasteczko wydaje się idiotyczny. Powiększone do granic możliwości mutanty kojarzą się dziś z czarno-białymi produkcjami z lat 60., tyle zabawnymi, co niezjadliwymi. Któż chciałby do nich wracać?

Okazuje się, że w Hollywood nie wszystko jest takie proste. Znany reżyser, Roland Emmerich („Gwiezdne wrota", „Dzień Niepodległości"), szukał właśnie tematu na tani, widowiskowy film dla jednego ze swoich scenarzystów. Po dłuższych przemyśleniach doszedł do wniosku, że przeciętny widz ma już dość kosmitów i odległych planet. Wybrał się więc w podróż po USA, przyglądając się, czym obecnie fascynuje się młodzież. Ku jego zaskoczeniu okazało się, że na nocnych seansach w studenckich campusach wyświetla się takie filmy jak „Kobieta o 50 stopach wzrostu" czy „Bestia o milionie oczu". Horrory sprzed 40 lat bawią więc lepiej niż niejedna komedia. „Strach i zabawa w stylu lat 50. To jest to!" – pomyślał Emmerich i puścił w ruch maszynę produkcyjną.

Nowelę filmową (kilkustronicowe opowiadanie stanowiące podstawę scenariusza) napisał Randy Kornfield. Przedstawił w niej podupadłe górnicze miasteczko Prosperity, w którym nigdy nic się nie dzieje, a życie toczy się tak leniwie, że nawet leniwce emigrują na północ. Pewnego dnia ów sielankowy nastrój burzy wstrząsająca wiadomość: z przejeżdżającej w pobliżu ciężarówki wyciekły toksyczne odpady. Dzięki nim hodowane na pobliskiej fermie pająki rozrosły się do rozmiarów słonia. Ekipa do zadań specjalnych, stworzona przez panią szeryf z najbardziej reprezentatywnych mieszkańców miasteczka, z miejsca ruszyła do boju. W jej skład weszły same oryginały: jej nieco roztargniony syn i urocza córa, jej podkomendny, jej ukochany sprzed lat (właśnie wrócił do miasta), a także wietrzący wszędzie spiski radiowiec.



Całą resztą produkcji zajęli się ludzie młodzi, można powiedzieć – amatorzy. Scenariusz napisał Jessie Alexander, pracownik jednej z lokalnych telewizji. Reżyserią zajął się ściągnięty z Nowej Zelandii Ellory Elkayem, autor jednego, za to aż 13-minutowego obrazu science-fiction (który opowiadał o zmutowanym pająku napastującym piękną dziewczynę). O większości obsady aktorskiej słyszeli jedynie najbardziej zatwardziali miłośnicy wkuwania tzw. czołówek filmów. Jedynie David Arquette (Dewey z serii „Krzyk") ma znane nazwisko... chociaż noszą je również jego dwie o wiele bardziej znane siostry. Młodzi twórcy sprawdzili się zaskakująco dobrze. Film zebrał bowiem bardzo przyzwoite recenzje. Sporo zamieszania zrobiła też kampania reklamowa filmu. Na poboczach autostrad ustawiono olbrzymie, lateksowe pająki. Okazało się, że wywołują one paniczny strach u kierowców cierpiących na arachnofobię. Sprawa trafiła do sądu. Co ciekawe, nie zabrakło osób, którym olbrzymie gumowe zwierzaki przypadły do gustu – nadmuchiwane stawonogi rozkradziono w tydzień.





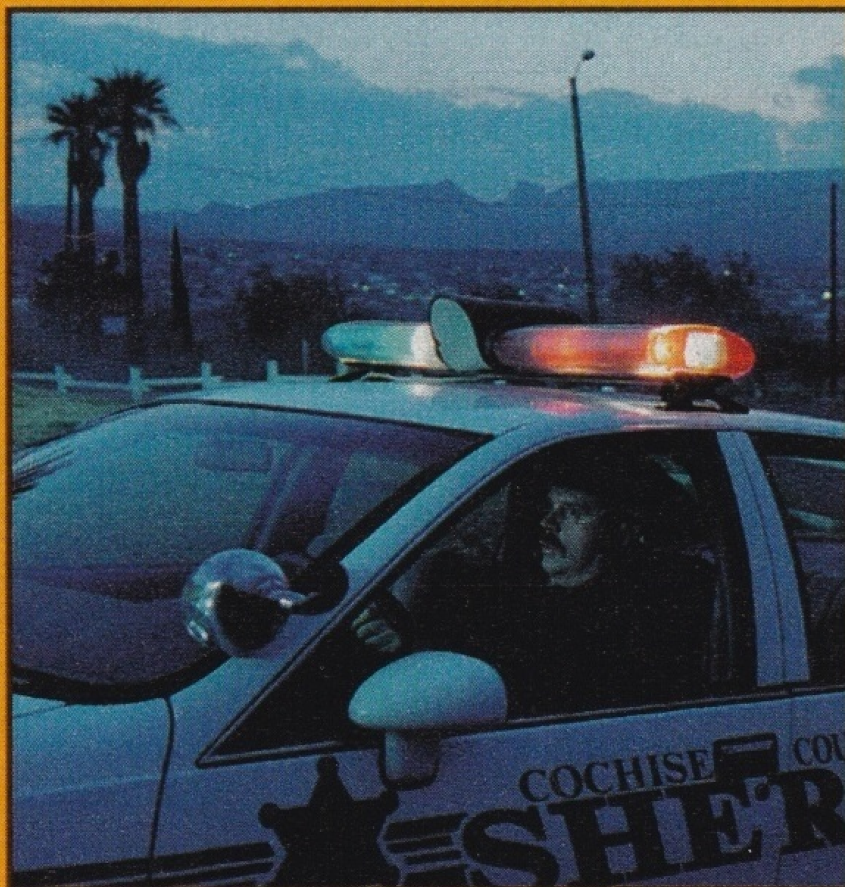


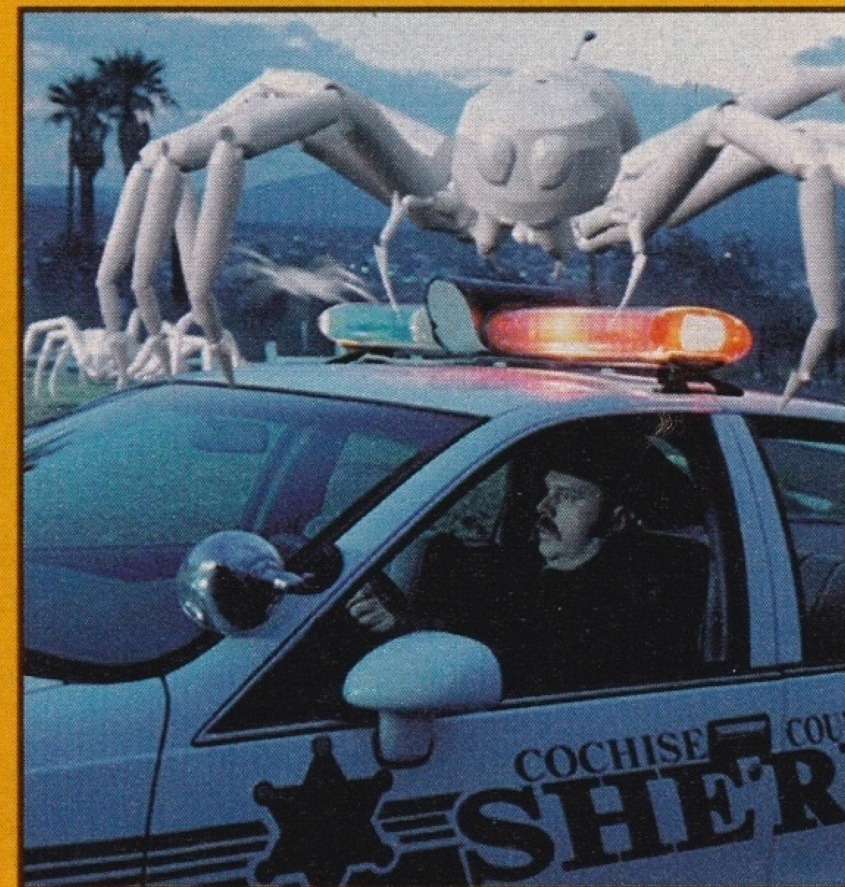
...efekty FX

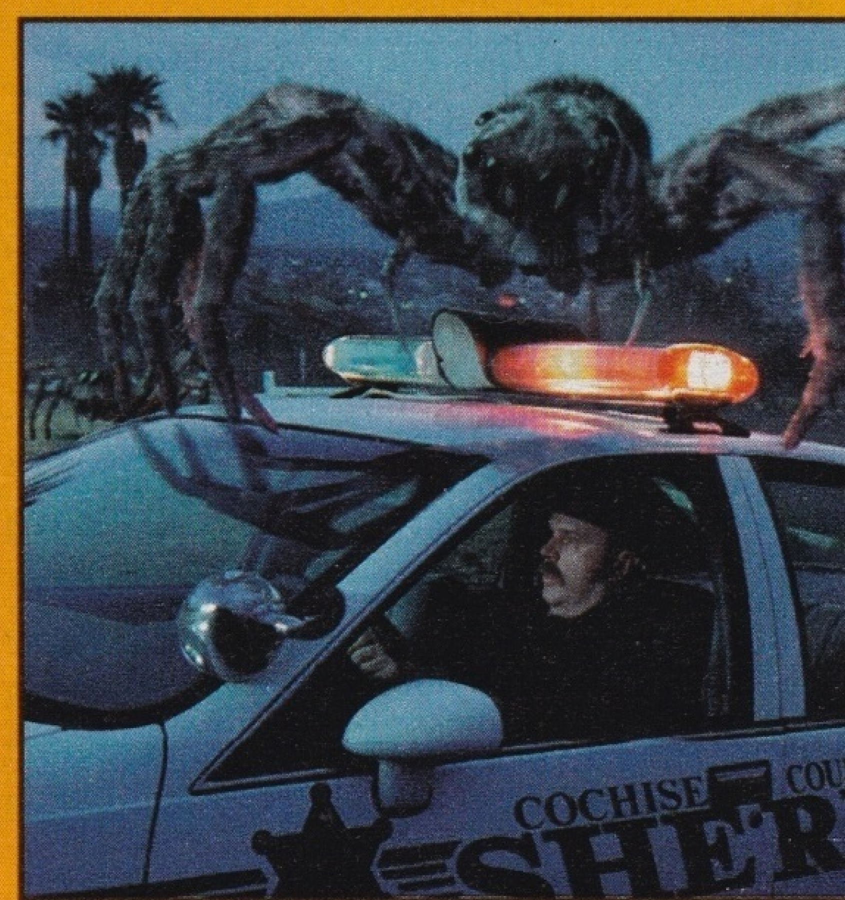
Największym wyzwaniem dla twórców efektów specjalnych był tytułowy atak pająków. Na szczęście zatrudnieni fachowcy mieli doświadczenie w pracy ze stawonogami (ich ostatnim filmem był „Spider-Man"). Mimo to homas Dadras i Drew McKeen wykupili wszystkie ptaszniki i tarantule z okolicznych sklepów, i godzinami śledzili ich zachowanie.

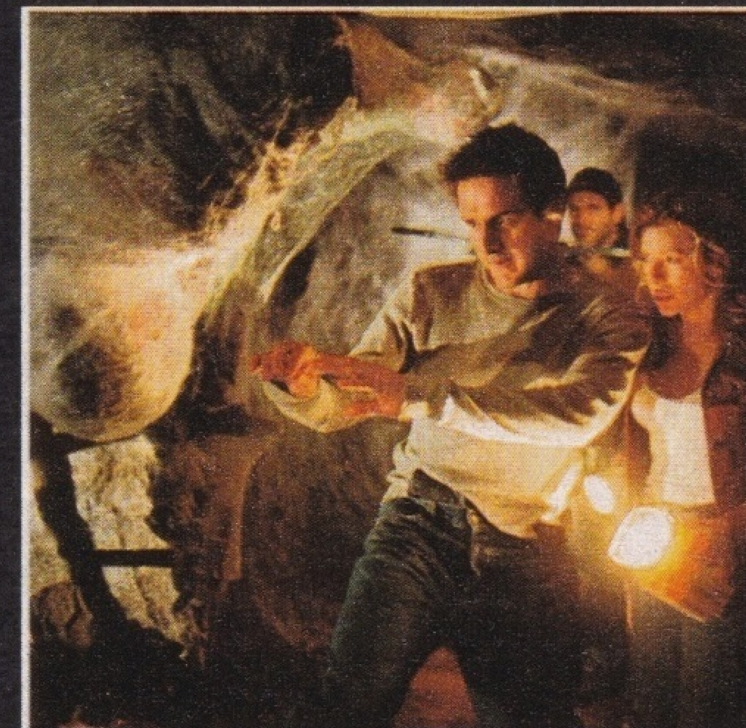
Większość efektów specjalnych wykonano przy użyciu komputerów. Na początku opracowano wygląd zmutowanych stworów. Starano się przy tym, by gigantyczne pająki nie tyle przypominały swoje żywe odpowiedniki, co ich skrzyżowanie z ludźmi czy pojazdami wojennymi! „W efekcie mamy pająki skoczki, które błyskawicznie poruszają się po ekranie, pająki polujące przy pomocy zapadni, które wyskakują spod ziemi i wciągają do swej jamy zaskoczoną ofiarę, pająki plujące siecią, tarantule, które są trochę jak czołgi, i pająki-sieciarze, oplątujące wszystko gęstą warstwą pajęczyny" – mówi dziś zadowolony z siebie Thomas Dadras.

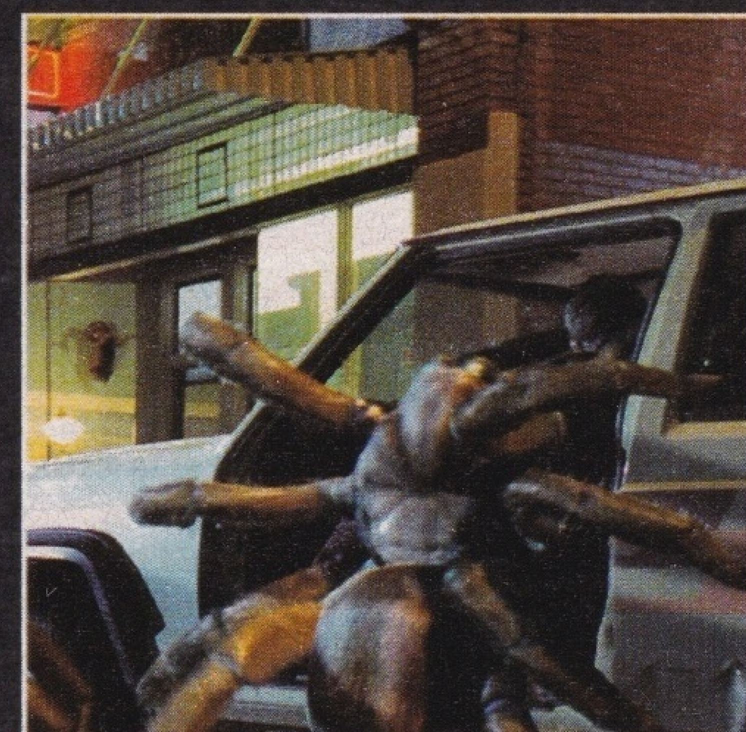
Zaprojektowane modele stworów przeniesiono w trójwymiar i pokryto wysokiej jakości teksturami – zupełnie tak samo, jak ma to miejsce w grach komputerowych. Tyle, że filmowe stawonogi składały się z setek tysięcy wieloboków (dla porównania: samochody z COLIN MCRAE RALLY 3 to zaledwie 20 tys. wieloboków), zaś ich animacja była więcej niż skokowa. Jedna klatka filmu powstawała w dwietrzy godziny. W efekcie przygotowanie krótkiego komputerowego ujęcia przedstawiającego biegnącego pająka i uciekających przed nim ludzi trwało kilka dni. Po teście jakościowym materiał trafiał w ręce montażystów. Ich zadanie polegało na połączeniu animacji z nakręconymi wcześniej zdjęciami aktorskimi. Dzięki ich ciężkiej pracy na ekranie widać panikę wśród żywych aktorów i biegnącego za nimi sztucznego pająka. Wszystko wygląda realistycznie i potrafi naprawdę przestraszyć.

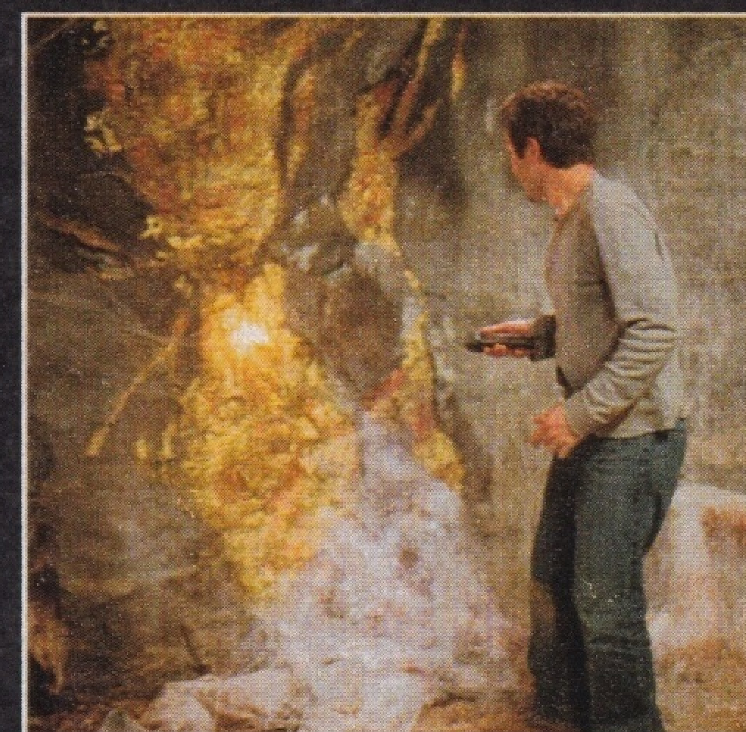










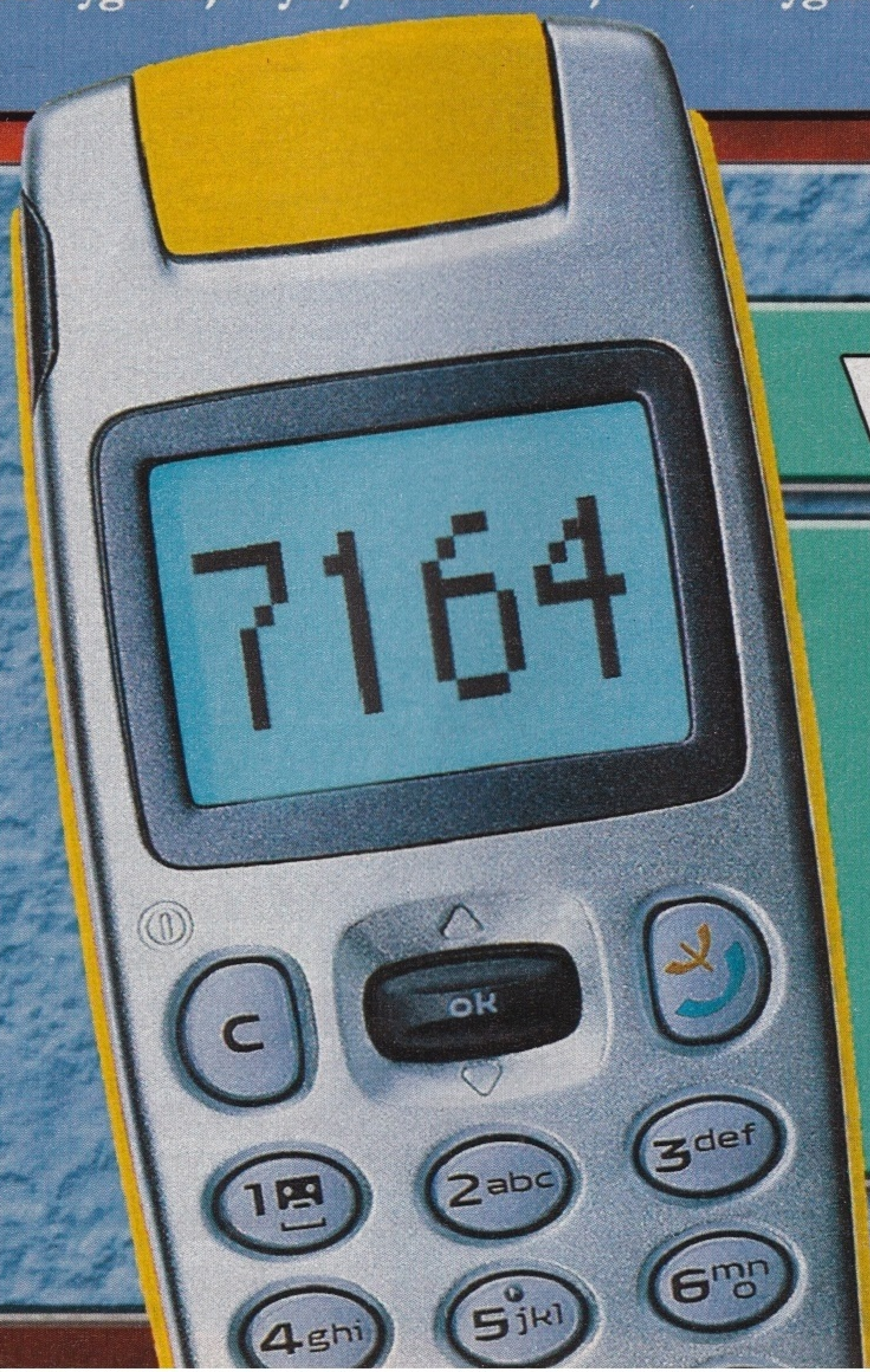




Teksty: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: Warner Bros.

A oto nasze pytanie konkursowe:
Jak nazywa się reżyser „Ataku pająków"?
A) Andrzej Wajda B) Ellory Elkayem,
C) Steven Spielberg D) George Lucas
Znasz prawidłową odpowiedź, jesteś już tylko o krok od wygranej! Wyślij SMS i czekaj na nasz sygnał!

Możesz wygrać jedno z 60 dwuosobowych zaproszeń na pokaz filmu ATAK PAJĄKÓW! Seans odbędzie się 6 listopada w warszawskim kinie Atlantic o godz. 20.45 w sali C. Zaproszenia będą do odebrania w siedzibie naszego wydawnictwa: Warszawa, ul. Motorowa 1 w dniu 4 listopada 2002 w godzinach 10 - 18.



WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!



Aby wziąć udział w naszym konkursie, wybierz prawidłową odpowiedź i wyślij SMS'a.

KONKURSOWY NUMER SMS

7164

Koszt wysłania wiadomości wynosi tylko 1,22 zł (z VAT), usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych (Era, Idea, Plus GSM).

JAK WYSŁAĆ ODPOWIEDŹ?

1. Wybierz odpowiedź (a, b, c lub d).
2. Na podany obok numer wyślij wiadomość:

CL.AP.#

gdzie zamiast # wpisz a, b, c lub d.
3. Na odpowiedzi czekamy do **27 października**.
4. O wygranej zostaniesz powiadomiony telefonicznie lub poprzez SMS.

W losowaniu nagród biorą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia wysyłane SMS'em o treści zgodnej z podanym wzorem. W treść wiadomości nie wpisujcie żadnych innych danych. Nie ma ograniczenia liczby SMS'ów od jednego uczestnika.

JEDNYM ZDANIEM

Nadal nietykalni...

Prezes URTiP nałożył na Telekomunikację Polską S.A. karę w wysokości miliona złotych za niezastosowanie się do decyzji nakazującej umożliwienie abonentom korzystanie z Internetu za pomocą sieci Netia Telekom Lublin. Informacja taka ucieszyłaby zapewne wielu przeciwników monopolu TP S.A. – niestety, jak wszyscy wiedzą, krajowy operator zwykł odwoływać się od wielu podobnych decyzji i do tej pory pozostawał bezkarny. Zapewne podobnie będzie i tym razem – ciekawe tylko, jak długo abonenci będą musieli znosić brak konkurencji, ustalane „z sufitu" ceny usług i reklamowanie ofert promocyjnych, które są droższe od standardowych?
Telekomunikacja Polska próbuje usilnie zmienić swój wizerunek – niestety, w tym celu potrzebna jest zmiana zasad działania firmy i radyklane obniżenie cen usług. Zamiast tego możemy, niestety, obejrzeć marnowanie pieniędzy na kiepskich piłkarzyków, zatrudnianie popularnych osób znanych z TV i niszczenie konkurentów oferujących tańsze, lepsze usługi. Oby tak dalej, panowie...

Lindows 2.0

W sprzedaży pojawiła się wersja 2.0 systemu Lindows. Oprogramowanie to miało posiadać wszelkie zalety systemów UNIXowych, a do tego miało pozwalać na uruchamianie aplikacji dla Windows. Tyle plany – w rzeczywistości Lindows stały się po prostu kolejnym klonem UNIXa, oferującym teraz unowocześniony interface graficzny i dodatkowe możliwości pracy w sieci z komputerami z Windows. Mimo to cena nowego systemu (199 dolarów) dla wielu może być zachęcająca.

Coś dla snobów

Firma Albatron przedstawiła swoją ofertę przeznaczoną dla „wymagających" użytkowników – znalazły się w niej płyty główne pokryte warstewką srebra. Według producenta, te ekskluzywne modele nie tylko posiadają odpowiednio szlachetny wygląd, ale także są mniej wrażliwe na promieniowanie elektromagnetyczne z innych komponentów (same też emitują mniej promieniowania) i lepiej oddają ciepło, co jest ważne dla wszystkich podkręcaczy. Niestety, na razie nie wiemy, ile taka luksusowa płyta kosztuje.

Rekord do pobicia :-)

We Lwowie odbyły się zawody w... miotaniu telefonem komórkowym na odległość. Zwycięzcą został pragnący zachować anonimowość mechanik samochodowy. Rzucony przez niego Alcatel przeleciał prawie 83 metry! Zwycięzca otrzyma 5000 dolarów nagrody, co powinno wystarczyć na zakup kilku modeli komórek (części w celach ćwiczebnych, części do użytku osobistego). Jeśli chcielibyście wziąć udział w podobnych zawodach, powinniście już teraz zacząć ćwiczyć – na początek jednak ciskajcie nie komórką starszego brata czy mamy, ale przedmiotami o podobnych kształtach i ciężarze. I wybierzcie bezpieczne miejsce do rzucania...

Gadżety z Creative'a



Firma Creative poinformowała o wprowadzeniu na rynek kilku nowych produktów. Pierwszy z nich to internetowa kamera PC-CAM 750. Może ona robić zdjęcia w rozdzielczości do 1600 x 1200 (odpowiednik 2,1 milionów pikseli) i posiada wbudowaną lampę błyskową, mikrofon oraz 16 MB pamięci wewnętrznej. Kamera może zostać odłączona od komputera i używana samodzielnie. Do zestawu dołączono ponadto bogate oprogramowanie do prowadzenia wideokonferencji, rejestrowania zdjęć i filmów, a także edycji grafiki i archiwizacji.

- Sugerowana cena około 750 zł
- Nasza ocena: ★★★★☆
- Warto mieć cyfrowy aparat fotograficzny, podobnie jak i kamerkę do PC. To urządzenie łączy w sobie zalety obu urządzeń.

Inną, mniej zaawansowaną technologicznie, aczkolwiek równie ciekawą kamerą Creative jest WebCam Pro. Można ją zamontować na monitorze lub dołączyć do notebooka i prowadzić wideokonferencje. Obraz wideo może być rejestrowany w rozdzielczości do 640 x 480, natomiast zdjęcia w rozdzielczości do 1024 x 768 (z interpolacją). Kamera Creative WebCam Pro korzysta ze złącza USB, a w zestawie znalazły się też programy Ulead® PhotoExpress™ MCE, Microsoft NetMeeting i WebCam Monitor (przydatny przy wykorzystaniu kamery jako systemu alarmowego).

- Sugerowana cena około 200 zł
- Nasza ocena: ★★★☆☆
- W porównaniu do poprzedniego modelu ta kamera oferuje mniejsze możliwości – kosztuje też znacznie mniej. Jeśli nie potrzebujesz superjakości, będziesz z niej zadowolony.

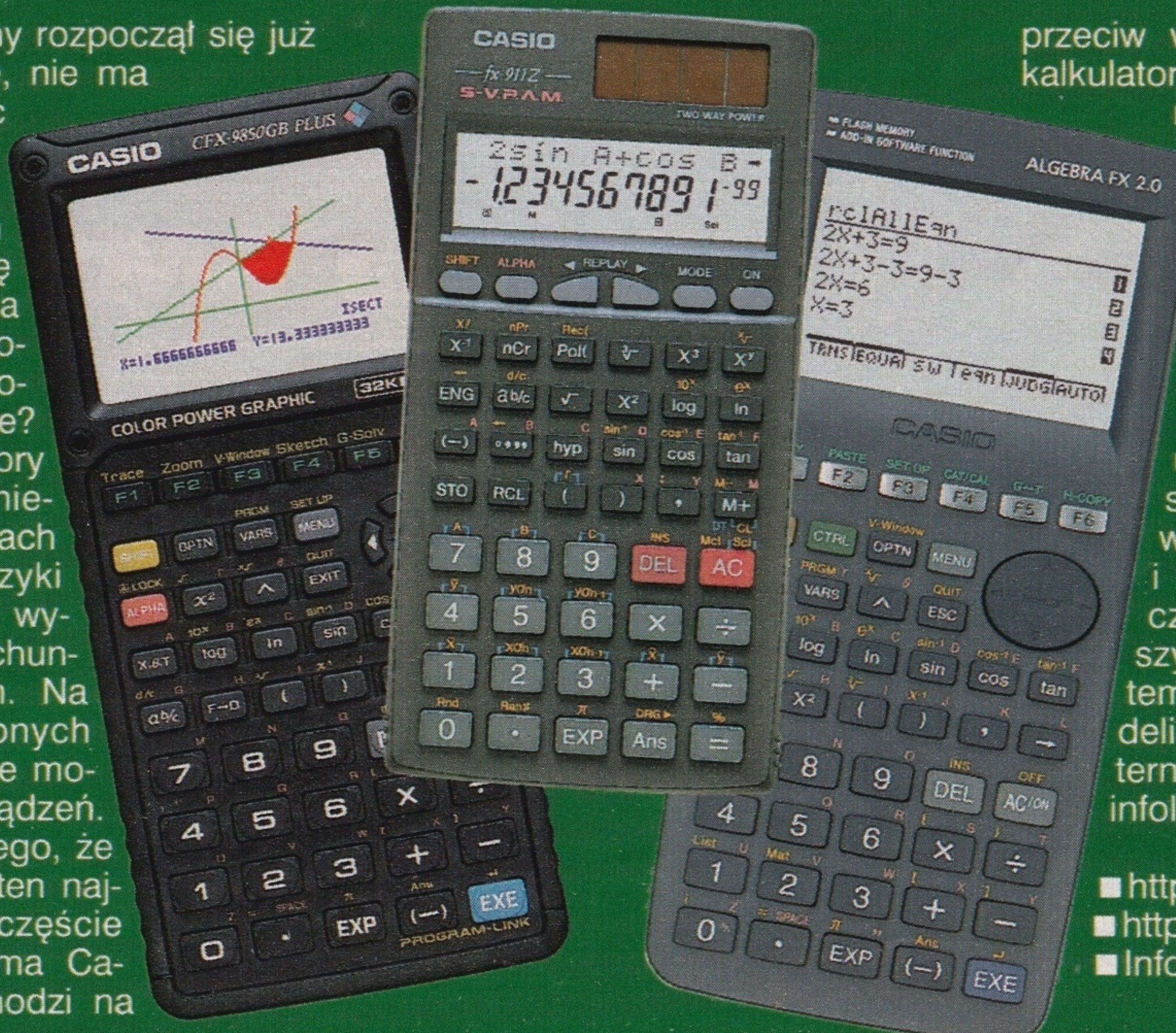


Trzecią i ostatnią nowością Creative'a jest cyfrowy odtwarzacz plików muzycznych, połączony z nośnikiem plików. Elegancka obudowa MuVo (tak nazywa się urządzenie) kryje w sobie moduł pamięci MuVo Memory™. Umieszcza się go bezpośrednio w porcie USB komputera, gdzie zostaje rozpoznany jako zewnętrzny dysk twardy. Pliki muzyczne, graficzne lub jakiekolwiek inne przenosi się na nowy nośnik metodą „przeciągnij i upuść". Dzięki temu urządzenie idealnie nadaje się do przechowywania muzyki w formacie MP3 i WMA oraz np. cyfrowych zdjęć, które chcesz pokazać przyjaciołom i rodzinie. Można nim przenosić także pliki przydatne w pracy. Aby przekształcić MuVo w odtwarzacz MP3, wystarczy z powrotem złączyć oba moduły i podłączyć słuchawki. Jedna niewielka bateria typu AAA wystarcza na 12 godzin pracy urządzenia.

- Sugerowana cena około 730 zł
- Nasza ocena: ★★★★★
- Oto jeden z tych gadżetów, które można określić mianem „mała rzecz, a cieszy". Gdyby tylko kosztował troszkę mniej...

Nie znosisz matmy? Spoko!

Rok szkolny rozpoczął się już na dobre, nie ma się więc co dziwić, że producenci pomocy szkolnych prześcigają się w ofertach dla uczniów. Co może najbardziej pomóc ci w nauce? Na przykład dobry kalkulator – niezbędny na lekcjach matematyki, fizyki oraz w innych, wymagających rachunków sytuacjach. Na rynku dostępnych jest jednak wiele modeli takich urządzeń. Nic więc dziwnego, że trudno wybrać ten najlepszy. Na szczęście jest jeszcze firma Casio, która wychodzi na przeciw wszystkim poszukującym kalkulatora idealnego. Prezentowane w tym sezonie modele FX 911Z, FX 570 MS i FX 991 MS oraz CFX 9850 GB Plus i Algebra FX 2.0 Plus (ceny od 52 zł do 649 zł), ze względu na swoje zróżnicowane możliwości, mogą być używane zarówno przez uczniów starszych klas szkół podstawowych, w gimnazjach, jaki i w szkołach średnich czy na uczelniach wyższych. Więcej informacji na temat poszczególnych modeli znajdziesz na stronie internetowej lub pod numerem infolini. Koniecznie zajrzyj!



- http://www.zibi.pl
- http://www.kalkulatory.pl
- Infolinia: 0-801-120-110

NOKIA 7650



Nokia to firma, której nikomu nie trzeba przedstawiać. Właśnie wprowadziła na rynek nowy model telefonu, aparat 7650. Urządzenie to ma wbudowany cyfrowy aparat fotograficzny; wysyła i odbiera obrazy, dźwięki oraz teksty za pomocą wiadomości multimedialnych MMS i poczty elektronicznej; posiada kolorowy wyświetlacz, graficzny rozkład funkcji oraz joystick z pięciokierunkową nawigacją. Telefon waży 154 g i ma wymiary: 114 x 56 x 26 mm. Pracuje w dwóch częstotliwościach: EGSM900/1800.

Gdy już zrobisz zdjęcie swoim nowym telefonem (bo dzwonienie to już żadna frajda:)), możesz je wysłać bliskiej osobie. Do wysłania obrazu wykorzystaj Usługę przesyłania wiadomości multimedialnych (MMS). W działaniu przypomina ona transmisję SMS, ale umożliwia jednoczesne przesyłanie obrazów, tekstu i głosu. Skoro możesz wysyłać takie pliki, to dlaczego miałoby zabraknąć funkcji ich odbierania? Telefon Nokia 7650 umożliwia korzystanie z rozrywek multimedialnych i usług informacyjnych. W aparat wbudowano także rejestrator dźwięku, który możesz wykorzystać do zapisywania komunikatów głosowych, wysyłanych następnie jako część wiadomości multimedialnych. Jeszcze trochę, a telefony będą umiały ugotować obiad :)

Dla leniuchów

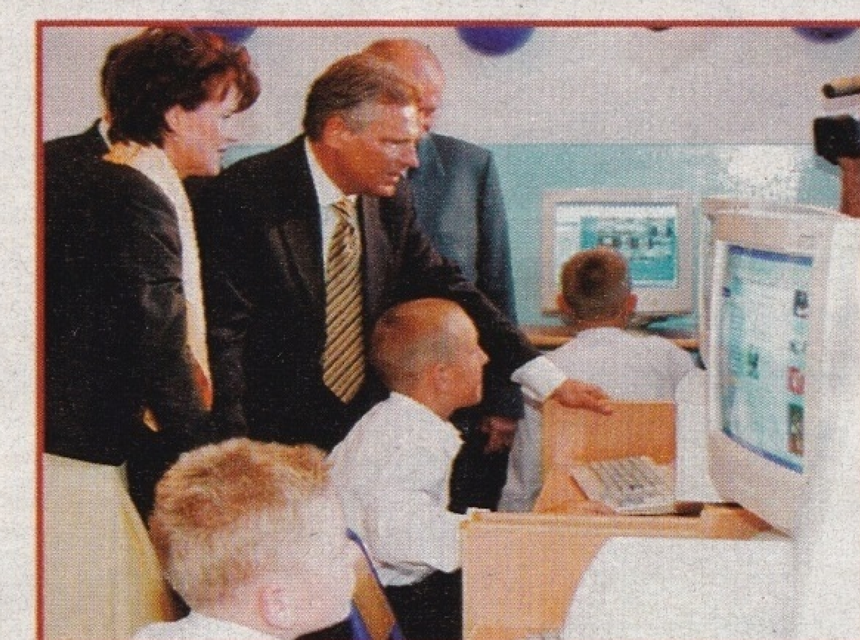
Co zrobić w przypadku, gdy posiadasz w domu dwa telewizory i na jednym z nich chciałbyś oglądać film z odtwarzacza DVD, który znajduje się na nieszczęście w innym pokoju? Oczywiście zakładamy, że nie masz ochoty ciągnąć metrów kabli. Rozwiązanie stanowi bezprzewodowy system przekazu sygnału TV o nazwie VL1200, który przesyła drogą radiową sygnał telewizyjny z różnych źródeł, takich jak: antena, odtwarzacz DVD lub VHS, odbiornik satelitarny, kamera itp.

TV-link to urządzenie składające się z dwóch małych pudełek: nadajnika i odbiornika. Nadajnik podłączany jest do wybranego źródła sygnału, np. odtwarzacza DVD, VHS, kamery czy dekodera satelitarnego. Za pomocą fal radiowych (RF) przesyła on sygnał (PAL/NTSC/SECAM) do odbiornika (drugie pudełko w zestawie), który dostarcza przekaz w postaci czystego obrazu i dźwięku stereo do innego telewizora. Zastosowanie urządzenia do bezprzewodowego przekazu sygnału TV zapewnia wygodę i niezależność w korzystaniu z telewizorów. Dzięki dużemu zasięgowi przekazu (zazwyczaj 30 m w domu i do 100 m na otwartej prze strzeni), sygnał bez problemów prze nika ściany i stropy, a to daje np. możliwość oglądania ulubionych pro gramów TV nawet gdy znajdujesz się poza domem, np. w ogrodowej altance.

Inną zaletą większości tego typu przekaźników jest też możliwość zdalnego sterowania pilotem urządzenia źródłowego. Oznacza to możliwość operowania sprzętem znajdującym się w salonie, leżąc wygodnie na kanapie w sypialni. Bezprzewodowy system przekazu sygnału telewizyjnego współpracuje z urządzeniami wszystkich marek. Dzięki przewodom SCART i funkcji Plug and Play jego instalacja zajmuje kilka minut i jest bardzo prosta. Sugerowana cena detaliczna brutto wynosi: 599 zł.



Ale feta!



We wrześniu br. prezydencka para Aleksander Kwaśniewski z małżonką Jolantą Kwaśniewską dokonali uroczystego otwarcia pracowni komputerowej w szkole podstawowej w Królowej Woli w pobliżu Spały. Sprzęt na ręce prezydenta przekazała dla uczniów firma IBM Polska. Dzięki tej akcji kolejni uczniowie mogą korzystać ze sprzętu najwyższej jakości. Może za kilka lat znajdzie się wśród nich następca Billa Gatesa?



JEDNYM ZDANIEM

Zmieniony Xbox

Microsoft potwierdził informację, że do sprzedaży trafiła nowa seria konsol Xbox ze zmodyfikowanym BIOSem i lekko zmienioną konstrukcją. Według przedstawicieli firmy działanie takie wpłynie na bezpieczeństwo i utrudni życie piratom. Faktycznie – w nowych konsolach nie działają (na razie) stare mod-chipy...

Megamatryca Canona

Firma Canon zamierza w swoim aparacie cyfrowym EOS-1Ds umieścić matrycę CCD o rozdzielczości 11.1 mln pixeli. Dzięki temu będzie można robić zdjęcia o wymiarach 4064 x 2704 pixeli. Oczywiście jakość kosztuje – przewidywana cena aparatu wyniesie około 9000 dolarów.

Creative kontra piraci?

Najnowsza karta dźwiękowa firmy Creative – Audigy 2 – została podobno wyposażona w... sprzętowy mechanizm zarządzania prawami autorskimi. Na razie brak jest oficjalnego potwierdzenia tej wiadomości, jednak The Register opisał już zasadę działania tego mechanizmu: po włożeniu płyty audio uaktywnił się system DRM Microsoftu i wyłączone zostało cyfrowe wyjście dźwięku podczas odtwarzania.

Radiowe metki

Ile razy byłeś świadkiem podobnej sytuacji: stoisz z koszem pełnym zakupów, a kasjerka flegmatycznie przesuwa kolejne produkty przed okienkiem czytnika... Nuda, no nie? Ale jest szansa, że za jakiś czas sprzedawca za jednym zamachem sprawdzi zawartość całego koszyka. A wszystko za sprawą radiowych metek. Co to takiego? Ogólnie mówiąc, zminiaturyzowany procesor z odrobiną pamięci przechowującą dane i antenką – całość w formie np. nalepki. Do odczytu danych wystarczy już tylko odpowiedni czytnik (może być w kształcie... sklepowej bramki) i gotowe. Co takiego wspaniałego jest w tym rozwiązaniu? Otóż za jednym odczytem można pobrać dane z dużej ilości metek (precz z kolejkami przy kasach supermarketów), zakodować nie tylko cenę, ale np. termin przydatności, rozmiar itp., co znacznie ułatwia kontrolę nad ometkowanymi przedmiotami. Oczywiście technologię radiową można też wykorzystać np. przy dystrybucji biletów na koncerty – inteligentne bramki wpuszczą tylko posiadaczy biletów, od razu też będzie wiadomo, ilu fanów przybyło...

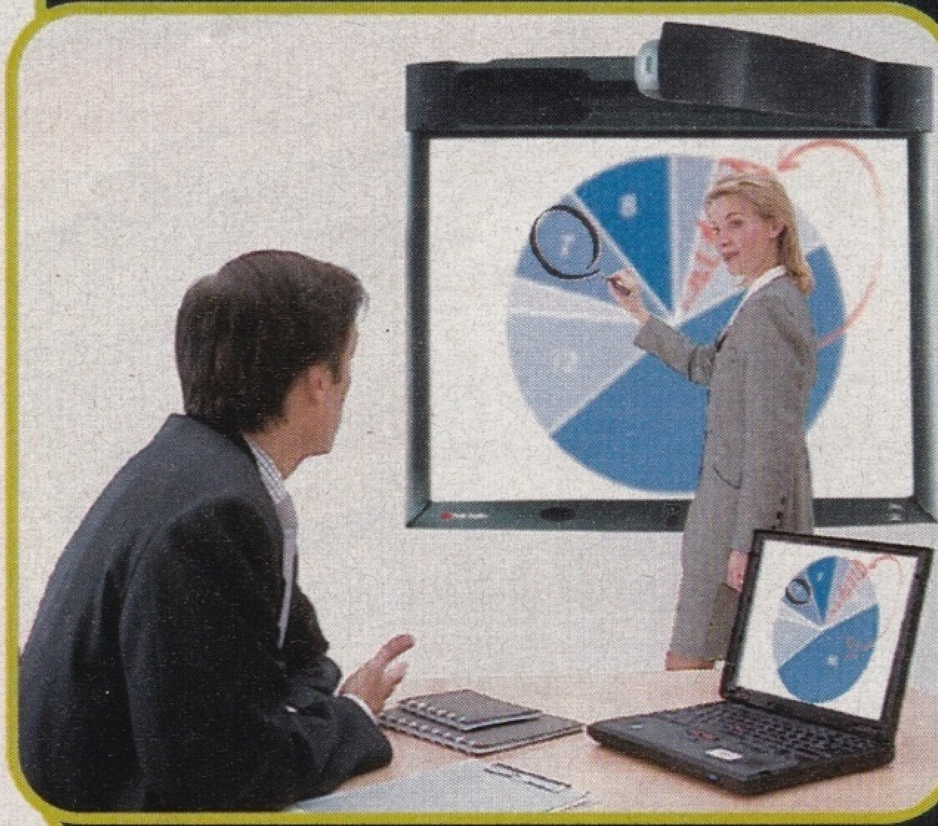
Płać SMS'em

Niedługo w Poznaniu będzie można płacić za przejazd autobusem lub tramwajem przy pomocy... telefonu komórkowego. Wystarczy wysłać SMS na odpowiedni numer i poczekać na potwierdzenie dokonania opłaty. Wcześniej jednak trzeba będzie kupić specjalną kartę z kodem, służącą do założenia wirtualnego konta biletowego. Ciekawe, czy nowy pomysł spodoba się mieszkańcom Poznania. Wcześniej na podobnych zasadach pobieranie opłat za parkowanie rozpoczął warszawski WaPark. Niestety, tu usługę bez sensu ograniczono tylko do jednej sieci komórkowej.

Teksty: Marek Lenarcik, R.J. „Yackoo!" Eeyore; Zdjęcia: Creative, Casio, Nokia, Philips

Patrzcie i podziwiajcie...

Firma 3M wprowadza na rynek nowy produkt przeznaczony do sal konferencyjnych – System Wall Display. Wall Display łączy w sobie funkcje projektora, dużego ekranu projekcyjnego, tablicy kopiującej, głośników, tablicy typu flip-chart i interaktywnej tablicy w jedno urządzenie. Możliwości systemu 3M obejmują zdolność do wyświetlania pełnowymiarowego standardowego obrazu wideo, animacji i grafiki oraz pozwalają na natychmiastowe podłączenie praktycznie każdego urządzenia multimedialnego – telewizora, systemu wideokonferencyjnego, odtwarzacza DVD i komputera, a także drukarki. W ramię projekcyjne wbudowano projektor DLP oraz głośniki stereo 2x18W.





To, co widać na ekranie, można puścić na drukarkę albo wyeksportować do komputera. Wall Display posiada również ekran dotykowy, a to za sprawą oprogramowania eBeam. Całość prezentuje się naprawdę bardzo ładnie i do tego jest prosta w obsłudze. Pojawia się tylko jeden problem... Na razie Wall Display przeznaczony jest tylko dla dużych biur i ich sal konferencyjnych. A to dlatego, że kosztuje, bagatela, ponad 60 tysięcy złotych. Czyli tyle, co dobry samochód... Może jednak doczekamy czasów, gdy urządzenia tego typu pojawią się w twojej szkole zamiast tablicy. Kredę zaś zastąpi elektroniczny pisak. Pomarzyć zawsze można...

Dyski Samsunga

Najnowsze dyski Samsunga wyposażono w systemy Noise Guard i Silent Seek. Pozwalają one radykalnie zredukować hałas emitowany przez dyski twarde (HDD). Średnie natężenie takiego dźwięku waha się pomiędzy 3.0 a 4.0 belami. Nowe systemy radzą sobie z nim wyśmienicie. Noise Guard działa, gdy dysk nie wykonuje żadnych operacji. Radzi sobie z hałasem dzięki specjalnie dobranym komponentom, z jakich wykonano obudowę dysku, a także żelowym łożyskom silnika. Materiały te absorbują wibracje wytwarzane przez napęd i nie przenoszą ich na zewnątrz obudowy.



System Silent Seek natomiast sprawdza się, gdy dysk pracuje. Oba systemy redukują hałasy i jednocześnie pozwalają na szybszy dostęp do danych znajdujących się na dysku.



Turniej Warcrafta

Turniej jest pierwszą tego typu ogólnopolską imprezą związaną z grą WARCRAFT III. Aby wziąć udział w zabawie, należało zapisać się na listę uczestników (można to było zrobić do 7 października). W chwili obecnej odbywają się rozgrywki eliminacyjne. W listopadzie, w Warszawie, odbędzie się turniej finałowy, na który przyjadą najlepsi gracze z całej Polski. Dzięki niezwykle hojnym sponsorom gra będzie się toczyła o niezwykle wysoką stawkę. Nagrodą za zajęcie pierwszego miejsca jest komputer Gandalf 2200 (procesor Pentium IV 2,2 GHz) z monitorem LCD 15", ufundowany przez firmę Lorien, oraz zestaw głośników Logitech. Łączna wartość zestawu to ponad 6000 złotych! Nagrody pocieszenia otrzyma 10 najlepszych graczy. Oczywiście miejsca na podium będą dodatkowo premiowane. Jest więc o co walczyć! O szczegółach dotyczących przebiegu imprezy dowiesz się dzięki patronom medialnym turnieju. A są nim CLICK!, Gazeta Wyborcza, gry.wp.pl oraz Tilt TV. Najlepsi zawodnicy będą mieli szanse nie tylko przywieźć do domu naprawdę dobry komputer, ale także pokazać swe umiejętności w telewizji lub np. udzielić wywiadu gazecie czy portalowi internetowemu.

Jeżeli chcesz wziąć udział w turnieju, zajrzyj na stronę: http://warcraft.cdprojekt.com/default.asp?ID=turniej/turniej. I oczywiście czytaj CLICKA!



JEDNYM ZDANIEM

Znowu można grać?

Władze Grecji postanowiły sprecyzować zapisy ustawy zakazującej elektronicznej rozrywki i hazardu. Dzięki temu miłośnicy gier i kafejek internetowych będą mogli znowu w zgodzie z prawem oddawać się swojej ulubionej rozrywce.

Celeron: 2GHz = 3GHz

Czego to ludzie nie robią z nudów... Grupa zapalonych „podkręcaczy" przyspieszyła porcesor Celeron 2 GHz – układ bez problemów działał (przy standardowym układzie chłodzącym) z szybkością 3 GHz!

Xbox II z nVidią lub nie

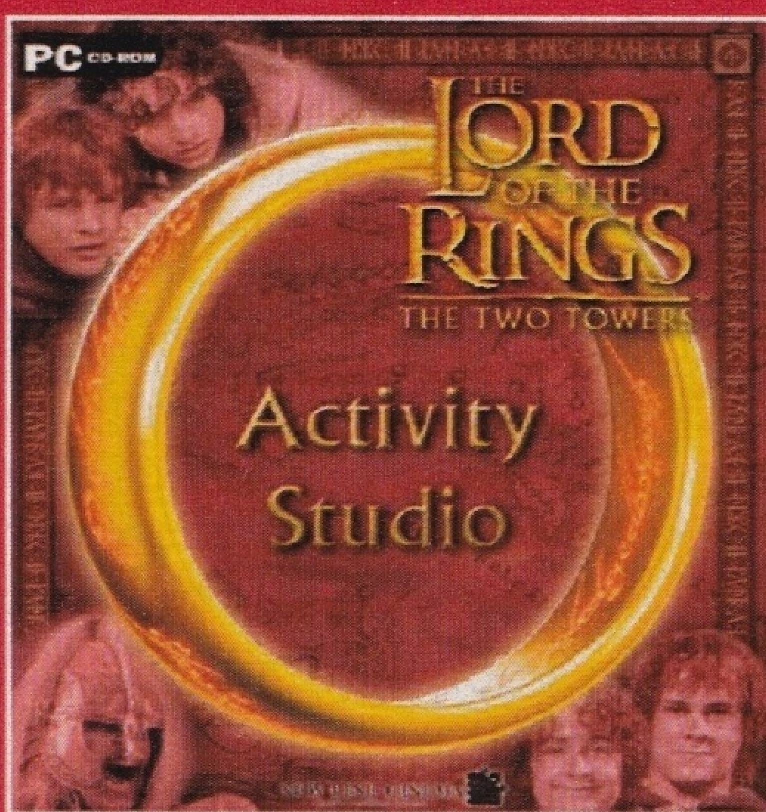
Nadal nie wiadomo, czy Microsoft zdecyduje się na kontynuowanie współpracy z firmą nVidia, producentem układów graficznych dla Xboxa. W Sieci pojawiły się doniesienia mówiące, że kolejna wersja konsoli Microsoftu będzie korzystała z rozwiązań opracowanych przez ATI, jednak producent Radeonów na razie nie potwierdził tych rewelacji...

Finał plebiscytu „K"

27 października Krakowski Klub Komiksu już po raz szósty rozda nagrody „K". Honorują one największe dokonania w świecie komiksu polskiego i zagranicznego, ich autorów i publicystów. Plebiscyt obejmie w tym roku aż piętnaście kategorii, w tym nagrodę „Anty-K", czyli dla największej wpadki komiksowej roku, oraz nagrodę dla najlepszej gazety niekomiksowej publikującej cykliczne komiksy (wśród nominowanych w tej kategorii znalazł się znany niektórym CLICK!). Strona internetowa, na której można znaleźć wyczerpujące informacje i oddać głos we wszystkich kategoriach, mieści się pod adresem: www.k02.prv.pl

Tolkien multimedialny

LEM, znany na polskim rynku dystrybutor gier komputerowych, podpisał umowę dystrybucyjną z firmą Alternative Software. Na mocy umowy LEM, posiadając wyłączne prawo do dystrybucji na terenie Polski, wyda dwa licencjonowane multimedialne przewodniki po filmowej trylogii Tolkiena. „Władca Pierścieni: Dwie Wieże – Przewodnik multimedialny" to pierwszy z przewodników. Wejdzie on do sprzedaży w Polsce na początku listopada 2002. Drugi – „Władca Pierścieni: Powrót Króla – Przewodnik multimedialny" ukaże się w listopadzie przyszłego roku. Jeśli jesteś miłośnikiem twórczości Tolkiena i do tego wielkim fanem wersji filmowej jego powieści, musisz to mieć!



Strategicon na piątkę

Szykuje się kolejny – po niezwykle udanym Maratonie – duży konwent dla miłośników gier karcianych oraz strategicznych. Wszystkich grających w MAGIC: THE GATHERING, LORD OF THE RINGS, WARHAMMER FANTASY BATTLE oraz WARHAMMER 40K zapraszamy w dniach 9-11 listopada do Wrocławia na Strategicon V.

Mimo że impreza trwa tylko trzy dni, program konwentu jest niezwykle rozbudowany i każdy uczestnik na pewno znajdzie dla siebie coś ciekawego. Główną atrakcją dla miłośników LotR będą bez wątpienia dwudniowe Nieoficjalne Mistrzostwa Polski. Także zwolennicy WFB oraz W40K będą mogli zdobyć tytuł mistrzowski – na konwencie zostaną rozegrane Mistrzostwa Dolnego Śląska w każdej z tych gier. Również grający w MTG nie powinni narzekać na brak atrakcji. W sobotę odbędzie się Pro Tour Qualifier Chicago w formacie Sealed Deck. Z kolei w niedzielę zostanie rozegrany pierwszy turniej z cyklu PolTour, który w tym sezonie odbywa się w formacie Standard (Type 2). Nie zabraknie oczywiście turniejów w formacie Extended – zorganizowane zostaną przynajmniej dwa. Będą to zapewne pierwsze po rotacji duże turnieje tego typu w Polsce, warto więc wziąć w nich udział! Gracze pewni swoich umiejętności powinni też spróbować sił w Team DQ Challenge (format Standard), w którym nagroda dla zwycięzcy może wynieść ponad 1000 zł!





Oczywiście na konwencie zostanie rozegranych wiele mniejszych turniejów – wszystko zależy tylko od chęci i życzeń uczestników. Nie wahaj się więc – przyjeżdżaj, myśl strategicznie i wygrywaj! Więcej informacji o konwencie znajdziesz na oficjalnej stronie: **http://konwenty.gildia.com /strategicon_2002**



Lataj jak Adam

Prace nad POLSKIM ORŁEM dobiegają właśnie końca i gra już niedługo powinna pojawić się w sklepach. Program oferuje możliwość zmierzenia się z najlepszymi zawodnikami świata na 18 znanych skoczniach o punktach konstrukcyjnych K90, K120 i K185. Wszystkie komputerowe modele opracowane zostały na podstawie rzeczywistych obiektów, toteż fani skoków narciarskich powinni poczuć się jak w domu. Zmagać się będzie można w następujących trybach: Pojedyncze zawody, Turniej Czterech Skoczni, Loty narciarskie, Zawody Drużynowe oraz – uwaga! uwaga! – Puchar Świata. Jak obiecują autorzy, kierowany przez gracza skoczek będzie, wraz z kolejnymi zawodami, rozwijał się, pojawi się także możliwość zakupu nowego sprzętu dla zawodnika. W POLSKIM ORLE zadbano też o realizm rozgrywki – system punktacji został uzgodniony z sędziami, zaś sam model lotu opracowano we współpracy z Instytutem Lotnictwa. Dodatkowo, pojawić ma się tryb gry sieciowej oraz bogata encyklopedia multimedialna o skokach narciarskich. Jedno jest pewne – komentarze Dariusza Szpakowskiego i Włodzimierza Szaranowicza zapewnią świetny klimat.

Grafika w POLSKIM ORLE należy do jednej z lepszych w swojej klasie. Tekstury są ostre jak brzytwa, także zachowanie skoczków nie pozostawia wiele do życzenia. Zostawiając jednak cały entuzjazm na boku, powiedzmy, że przed ludźmi z L'Art stoi bardzo duże wyzwanie – pojawia się bowiem pytanie, czy POLSKIEMU ORŁOWI uda się zdetronizować kultowy DELUXE SKI JUMP? Miejmy nadzieję, że odpowiedź nadejdzie już wkrótce.



LCD iiyama

Model AS4821DT firmy iiyama to wysokiej klasy 19-calowy monitor. Ekran (48 cm) w matowoczarnej obudowie gwarantuje 1,3 magapiksela rozdzielczości (1280 x 1024), co umożliwia zastosowanie panelu do dowolnych celów. Dzięki czasowi reakcji na poziomie 25 msec. panel z łatwością sprosta wymaganiom każdego użytkownika, który pracuje z dynamicznie zmieniającymi się obrazami. Ze względu na poziomy i pionowy kąt widzenia dochodzący do 170 stopni panel idealnie nadaje się do zadań, przy który kilku użytkowników równocześnie obserwuje ekran. Pierwszorzędny współczynnik kontrastu 600:1, połączony z jasnością na poziomie 250 cd/m2 zapewniają przesycony kolorami obraz. Panel posiada funkcję obrotu o 90 stopni, regulowaną wysokość stopki, hub USB, a na specjalne zamówienie głośniki. Wyposażenie uzupełnia podwójne wejście sygnału DVI-I. Czego chcieć więcej?

- Sugerowana cena ok. 6150 zł
- Nasza ocena: ★★★★★
- O zaletach ekranów LCD nie trzeba nikogo przekonywać. Na razie od zakupu może odstraszać tylko cena...



JEDNYM ZDANIEM

Muzyklana Manta

W ofercie firmy **MANTA MULTIMEDIA** pojawił się ostatnio ciekawy zestaw głośnikowy. **MM1500 5.1 HOME THEATRE SYSTEM** to produkt skierowany do mało wymagających użytkowników, którzy za skromną cenę chcieliby poczuć nieco dźwięku przestrzennego. Dzięki systemowi 5.1 każdy gracz, którego komputer posiada odpowiadające temu standardowi wyjście na karcie muzycznej, będzie mógł się cieszyć pełnym dźwiękiem 3D. Zestaw podłączyć też można do odtwarzacza DVD z dekoderem dźwięku 5.1.



W pudełku znaleźć można pięć głośników satelitarnych: dwa przednie, dwa tylne i jeden centralny. Do tego wszystkiego podłączony jest subwoofer na spiczastych nóżkach, a całym kompletem steruje sporych rozmiarów pilot podłączany kablem do pozostałych komponentów. Pasmo przenoszenia „satelitek" mieści się w granicach 180Hz~20kHz, a głośnika basowego 50Hz~300Hz. Wszystko wygląda całkiem imponująco, ale na tym zachwyt się kończy. Nie ukrywam, że na początku bardzo zdziwiłem się rozmiarem głośnika basowego, zamkniętego w drewnianej obudowie. Pomimo że średnicą przypominał zamontowane u mnie w samochodzie głośniczki wysokotonowe (tzw. „gwizdki"), tutaj – jeśli nie rozkręcałem potencjometru na pozycję MAX – spisywał się stosunkowo dobrze. Ale co to za zestaw, który nigdy nie będzie pracował na maksimum możliwości?



To „profesjonalne" (jak reklamują) kino domowe kosztuje niespełna 200 zł. Do czego się to wszystko nadaje? Tylko i wyłącznie do poczucia przestrzennego dźwięku, który jest naprawdę niezły! Nie ma tutaj mowy o zorganizowaniu imprezy czy też podkręcenia głośności w celu poczucia na plecach przyjemnego basu – moc zestawu okazuje się po prostu za słaba. Na pudełku napisano oczywiście 1500W (moc PMPO), ale ktoś chyba pomylił się o dwa zera :)

Jeśli nie zależy ci na mocy, a jedynie na czystym i przestrzennym dźwięku, to nowy produkt MANTY jest w sam raz dla ciebie. Jeśli oczekujesz czegoś więcej to zapomnij – dopisz do ceny zestawu jedno zero i dopiero wtedy poszukaj czegoś w tej cenie.



Teksty: Maciej „Anzelmo" Ogiński, R.J. „Yackoo", Michał „Krooger" Cichy, Eeyore; Zdjęcia: 3M, Samsung, iiyama, Manta Multimedia

Chyba widziałem kotka...

Taaak, zawsze podejrzewałem, że Randall to postać z kreskówki. No bo jak inaczej wytłumaczyć niektóre jego zachowania? Ot, choćby wyciągnięcie korka w dnie pontonu, w którym siedzieliśmy na środku górskiej rzeki podczas spływu. Lub spektakularne wypadnięcie za burtę na tymże spływie. Albo notoryczne potykanie się o każdy możliwy kabel w redakcji. Czy też huraganowe kichanie, z którego Krooger się nabija: „zupełnie jak stara baba". No, jak to inaczej wytłumaczyć??? Nie da się, panocku...

--Frogger

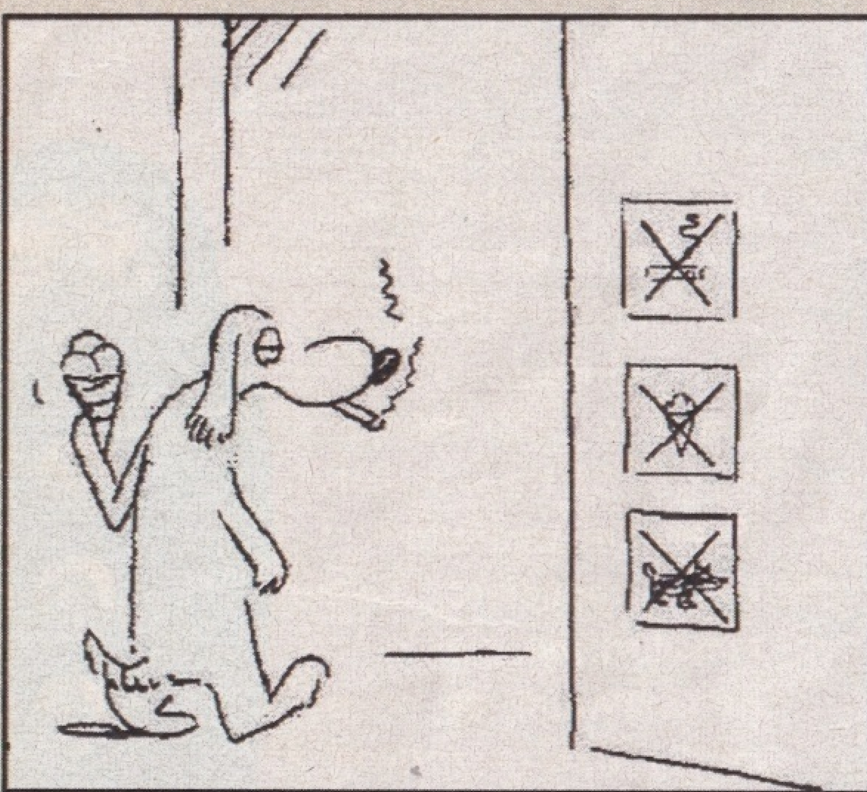


Czystka Froggera

Mam takie małe niewygodne pytanie, które mnie dręczy, nie chcę, żebyście pomyśleli o mnie „ham" lub inaczej, ale po prostu jestem ciekaw. A więc: dlaczego ze starego Clika pracują tylko graficy i niektórzy autorzy? Czy jak przyszedł Frogger, to wymienił ludzi na swoich znajonych?

Kołodko

Skoro podpisujesz się, jak podpisujesz, to dobrze musisz wiedzieć, że w prasie jest jak w polityce. Przychodzi nowa miotła i zamiata ;) A tak na serio, to z autorami jest tak, że jedni odchodzą, inni przychodzą. Czasami odchodzą do innych gazet, czasem do zupełnie innej pracy. Naturalna kolej rzeczy... Aha, a dlaczego mamy myśleć o tobie jako o szynce? Jesteś taki gruby, czy taki różowy?





Randall jest the best!

Po zniknięciu z kiosków kultowej już gazety o nazwie „Secret Service" postanowiłem sięgnąć po jedno z pozostałych i zipiących jeszcze badziewi. Jak się okazało, wśród wszędobylskich bubli, do jakich z pewnością należą... [cenzura Randalla!], można jeszcze znaleźć coś na poziomie. Byłem mile zaskoczony, kiedy okazało się, że w skład redakcji Clicka wchodzą dawni pracownicy „Sikreta"! Najlepszy jest chyba [CHYBA??? – przyp. Randalla] Randall i jego odpowiedzi na listy. Tak... Randall, ty dorównujesz nawet „Tytkowi Pegaza"! I mimo że ogólnie trochę wam do tamtego poziomu brakuje, to z radością stwierdzam, że jesteście najlepszą gazetą na tym chałowatym rynku! I dobrze, że na waszych łamach nie muszę czytać tekstów niejakiego Macieja „Szarego Płaszcza" Jurewicza, bo ten koleś działał mi na nerwy(szczególnie pseudonimem). Pozbądźcie się jeszcze bravowatego wyglądu (mniej obrazków, więcej tekstów!!!) i dajcie czasami płytkę z programikami, to będę usatysfakcjonowany. To by było na tyle... i tylko nie znikajcie z kiosków tak, jak wszystkie inne słuszne gazety! Bo to taki dziwny paradoks, że to, co jest OK, upada, a shitopodobne magazyny wciąż się sprzedają!

GrEger

Wiemy, że jesteśmy najlepsi, ale zawsze miło o tym przeczytać! Dzięki! Hehe, Randall jak zwykle sobie kadzi. Taka to już przypadłość ludzi z kompleksem małego... móżdżku :) [Frogger]



Cenzura?

Jestem wiernym czytelnikiem waszego czasopisma i bardzo je sobie cenię. Sam jestem młodym redaktorem naczelnym gazety szkolnej, pisywałem do gazety miejskiej i do „Trybuny Śląskiej". Miałem również okazję przez blisko rok czasu prowadzić program telewizyjny oraz kilkakrotnie występować w radiu.

Ale przechodząc do rzeczy: jestem osobą piszącą kontrowersyjne teksty, często walczę z cenzurą i nigdy jej się jeszcze nie poddałem. Clicka i jego twórców ceniłem zawsze za to, że nie bali się nazwać rzeczy po imieniu (oczywiście jako przykład nie sposób ominąć Szanownego Pana Randalla). Jednak w ostatnim numerze Fantasy miał się pojawić tekst o „przemocy i pornografii w mandze oraz anime". Tego tekstu tam nie było. Na wstępie napisaliście, że to z przyczyn niezależnych od redakcji. Mam głęboką nadzieję, że wujek Randall i Frogger nie dali się cenzurze! Chciałbym, żeby ten artykuł ukazał się w terminie późniejszym. Pozdrawiam całą redakcję i prosiłbym o nie wykręcanie się tekscikami typu „z przyczyn niezależnych...". Przecież możecie chociaż napisać, o co naprawdę chodzi! Z uszanowaniem

Grzegorz Leśniewski

Hmm, a co ja mam napisać? Są pewne sprawy, które muszą pozostać tajemnicą firmy i tyle. W każdym piśmie zdarzają się od czasu do czasu wypadki przy pracy i to był właśnie taki wypadek. Niestety nie wszystko zależy tylko od nas :(



Lizusowe listy

Chciałbym was poprosić o coś. Otóż, czy moglibyście nie zamieszczać w waszym piśmie listów, które ja uważam za lizustwo? Typu: „jesteście super", „kocham was" itd., itp.

Na tego typu listy nie trzeba chyba zbytnio odpowiadać, a czytanie ich mnie wkurza. Zachowujcie je dla siebie i nie chwalcie się tym, jak to czytelnik może się podlizać po to, aby jego pseudonim został zamieszczony w Clicku.

Dariusz Koster

Generalnie nie zamieszczamy listów, z których nic nie wynika, albo takich, na które Randall nie może odpowiedzieć z właściwą sobie błyskotliwością i złośliwością. Z przyjemnością zamieszczamy natomiast listy, których autorzy koncentrują się na wyliczaniu zalet Randalla [a nie mówiłem? – Frogger]**. Ale jeśli nawet publikujemy pochwały pod naszym adresem, to zawsze w konkretnym kontekście. A co ja poradzę na to, że czytelnicy nad Clickiem się rozpływają, a nie mieszają go z błotem?**



Prenumerata?

W konkursie, który organizowaliście wraz z Tenbitem wygrałem roczną prenumeratę waszego pisma. Mam pytanie, od którego numeru zacznie wysyłanie i kiedy mam sie spodziewać pierwszej przesyłki.

Daniel Szwejkowski

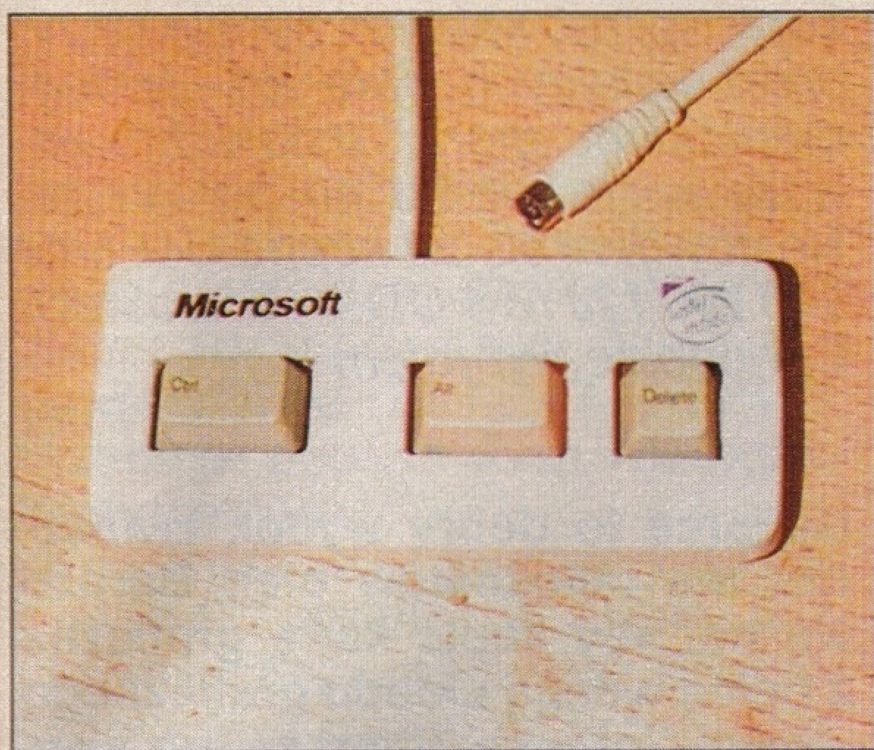
Trzy prenumeraty dla zwycięzców z Tenbitu obejmują numery CLICKA 1-12 z roku 2003, czyli pierwszy otrzymasz w połowie grudnia.



Co nam się nie podoba

Ostatnio przeczytełem artykuł o tym, że wasza gazeta jest najbardziej lubianym przez czytelników czasopism komputerowych tytułem. Bardzo się cieszę, że mogę czytać najlepszy magazyn komputerowy w Polsce. Ja też uważam, że jesteście po prostu The Best!!!, ale niestety są rzeczy, które przeszkadzają, które są niepotrzebne itp. W mojej klasie kilka osób poza mną kupuje Clicka!. Razem doszliśmy do wniosku, że trzeba coś z tymi błędami zrobić. W imieniu moim

Na listy odpowiada: Jacek „Randall" Piekara & Frogger™. Redakcja zastrzega sobie prawo do dokonywania skrótów w cytowanych listach. Ewentualne błędy ortograficzne w listach są oryginalne i pozostawione celowo.



i kolegów chcę was powiadomić o tym, co nam się w Clicku! nie podoba...

1. Ostatnio wszystkie konkursy są na SMS'y! Wiem, że to modne, ale czuję się, jakbym czytał reklamę jakiejś „randki przez telefon". Nie każdy posiada komórę. Nie możecie wrócić do kartek pocztowych!?

2. Zrobiliście magazyn Konsole, prawda? To po co w Clicku! recenzje gier na konsole? Konsolowcy mogą przecież czytać jedną gazetą, a posiadacze pecetów drugą. Miejsce w ten sposób uzyskane można by zapełnić innym materiałem, np. coś o filmach, mandze (bo mangi to już dawno nie było), a zwłaszcza DRAGON BALLEM.

3. W trzecim numerze Fantasy miało być o mandze, a nie było. Wiem dlaczego tak się stało, ale mam nadzieję, że się kiedyś poprawicie!!!

4. Teraz o dziale listowym. Nie wiem, kto pozwolił Randallowi odpisywać na listy. Tylko wszystkich obraża i wyśmiewa, a poza tym nabija się z Froggera i Kroogera. Jeśli Randalla matka nie kochała, to niech się wyżywa na swoim pluszowym Muminku!!!

5. Chciałbym, żebyście dali na płytkę jakiegoś RPG'a. Moglibyście dać GIANTS. W końcu jest w „eXtra Klasyce", a gry z tego działu już dawaliście np. DEVIL INSIDE.

Shymon

Dobra, to po kolei:

Ad1. Frogger tłumaczył to w poprzednim numerze. SMS'y są łatwiejsze do wysłania niż kartki i taniej to wychodzi. A w redakcji łatwiej nam zliczyć głosy. Poza tym opcja SMS'owa nie wyklucza kartek i maili – jeśli koniecznie chcesz, możesz je wysyłać i wezmą udział w losowaniu.

Ad2. Grom konsolowym poświęcamy bardzo mało miejsca w Clicku!, a dodatek Konsole na razie ukazuje się nieregularnie.

Ad3. Czytaj list Cenzura.

Ad4. Randall odpowiadał na listy jeszcze w czasach, kiedy nosiłeś majty w zębach, a na kupę mówiłeś „am-am" ;) I zawsze będzie na nie odpowiadać! [Chyba, że go czytelnicy zlinczują. Albo ja. Albo jeszcze ktoś inny. – Frogger].

Ad5. Ha! Też bym chciał jakiegoś RPG'a na płytce. Dobra, w takim razie zdradzę już, co będzie w numerze świątecznym! Otóż opublikujemy dwupłytową wersję PL programu ETHERLORDS. W zasadzie jest to strategia turowa (połączenie HEROES OF MIGHT&MAGIC IV z MAGIC THE GATHERING), ale elementy role-playing są w niej bardzo ważne.

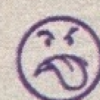


Krooger do roboty!

Kupiłem wasz październikowy numer z grą DEFENDER OF THE CROWN. Gierka jest ogólnie spoko, przywołuje wspomnienia itd. Jedno co: w poradniku do gry radziliście, aby mądrze wykorzystywać zdarzenia losowe. Czy zdarzeniem losowym można nazwać to, że w momencie, gdy wróg zaatakował mój zamek, liczba moich żołnierzy wzrosła do ponad 20000000. Fakt, że moi żołnierze mnożą się jak króliki na wiosnę, nie jest zbyt zachęcający do gry. Gdybym chciał takiego efektu, to użyłbym kodów. Proponuję, abyście w przyszłości lepiej sprawdzali produkty, króre oferujecie w swoim piśmie. Dotyczy to szczególnie Kroogera, bo to on zajmował się przygotowaniem płyty. Poza tym gazeta jest OK.

Pazur

Zawsze mówię Kroogerowi, że „arbeit macht frei", ale to leniwe bydlę nie chce słuchać. Na przyszłość Krooger będzie osobiście testował wszystkie gry i poprawiał wszystkie „bugi", jakie tam znajdziemy. W związku z czym odbierze pracę zespołom programistów na zachodzie i za kilka lat będzie bogaty jak Wiluś Bramy.



Hamstwo!

Jestem waszym czytelnikiem od poczatku. Kiedyś to pismo miało klasę. Teraz też ją posiada, ale wszystko psuje wasze ordynarne zwracanie się do czytelników. Za kilka miesięcy nikt nie będzie kupował Clicka!, bo hamstwo jest najgorszą rzeczą.

spojar

Ja tam uwarzam, rze od hamstwa jeszcze gorsze jest niełuctwo.



Gdzie jest nos Clickersa?

Wiem, że nie powinienem o to pytać, ale pytanie to nurtuje mnie od pierwszego numeru CLICKA: Gdzie jest nos Clickersa? Czyżby wypadek przy liftingu? A może Clickers ma bliską rodzinę w Czarnobylu?

G.I.A.

Hmm, uczeni gubią się w domysłach na ten temat. Podaje się kilka hipotez, jednak która z nich jest prawdziwa, tego nie wie nikt:

1. Clickers za młodu wtykał nos w nie swoje sprawy i ktoś mu ten nos utrącił.

2. Naczelny Clicka! poskąpił rysownikowi pieniędzy, a ten w ramach zemsty narysował i sprytnie przemycił na łamy pisma kaleczną postać, aby się odegrać na dusigroszu.

3. Clickers cierpi na trąd i tak się akurat złożyło, że w pierwszej kolejności odpadł mu nos. Aż strach pomyśleć, co będzie później...

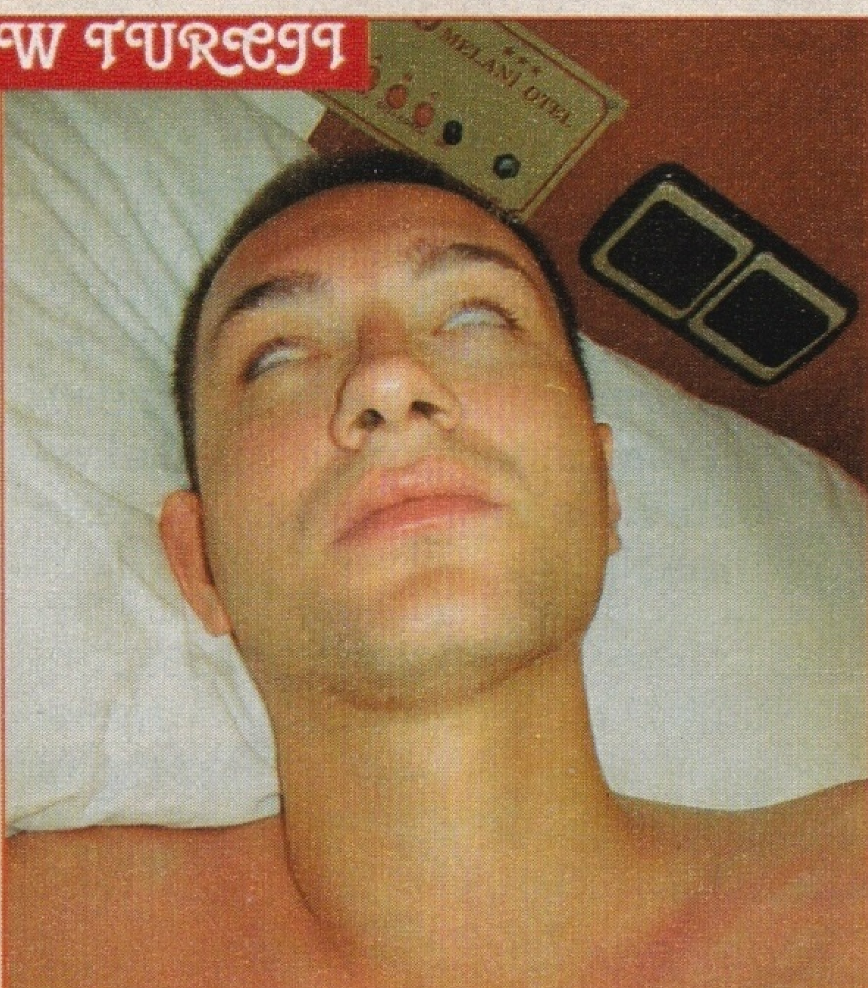
4. Clickers jest alkoholikiem i jak to zwykle w takich przypadkach bywa, popadł w długi. Z pomocą przyszedł mu tajlandzki bank organów, któremu Clickers sprzedał swój nos za okrągłą sumę miliona dolarów i cztery cysterny etanolu.

5. Clickers został porwany przez ludzi Saddama H. i poddany operacji plastycznej. Teraz jest jednym z sobowtórów dyktatora...

WAKACJE W TURCJI



Tureckie jedzenie zadziwiło nawet Randalla znanego z mocnego żołądka...



...Frogger zaś po posiłku srogo zaniemógł i dopiero wiadro spirytusu mu pomogło

Regulamin konkursów CLICKA!

- Czytelnicy mogą brać udział w dowolnej liczbie konkursów, ale nie mogą przysyłać więcej niż jednego zgłoszenia na osobę w ramach jednego konkursu (wyjątek stanowią konkursy SMS).
- Osoby niestosujące się do tej reguły nie biorą udziału w losowaniu nagród z numeru.
- W losowaniu nie biorą udziału zgłoszenia, które nie zawierają czytelnie podanego imienia i nazwiska oraz kompletnego adresu pocztowego uczestnika (nie dotyczy konkursów SMS).
- Adres konkursy@click.pl służy wyłącznie do przysyłania rozwiązań konkursów. Do korespondencji z redakcją służy konto click@click.pl.
- Sposób wysyłania odpowiedzi (SMS lub e-mail) określony jest zawsze przy danym konkursie.

Witajcie!
Tym razem, zamiast niepotrzebnie marnować czas na powitania, zajmiemy się od razu waszymi problemami. Przedtem jeszcze tylko małe przypomnienie: w postawieniu diagnozy bardzo pomaga nam informacja o konfiguracji waszego komputera. Jeśli nie wiecie, co jest wewnątrz, my też wiele nie pomożemy...

Pliki audio > wav?

*Jak mogę przekonwertować plik audio na *.wav?*

Generalnie rzecz ujmując, to pliki audio dość często występują właśnie w formacie wav... Oczywiście, poza tym możesz się spotkać z formatami MP3, AIFF, WMA, VQF, MIDI czy nawet DAT. Na początek zajmijmy się plikami MIDI, jako że z nimi najtrudniej zrobić cokolwiek sensownego. Format ten zawiera informację o zapisie nutowym i instrumentach użytych do jego odtwarzania. Jakość dźwięku zależy tu tylko od karty dźwiękowej (lub dołączonego do niej syntezatora itp.). Istnieją oczywiście programy, które są w stanie z pliku MIDI utworzyć WAV, ale efekty ich pracy mogą być nieprzewidywalne.
Znacznie lepiej przedstawia się sytuacja w przypadku „czysto" dźwiękowych plików VQF, AIFF, MP3 itp. – tu wystarczy po prostu odpowiedni programik, np. Audio Converter (www.audconv.com) lub dowolny inny. Przy jego pomocy wczytujesz dany plik, wybierasz format docelowy i zapisujesz dane w potrzebnym ci formacie.

Czy dobrze kupiłem...

Chciałbym was zapytać, czy wybrałem dobry sprzęt... Chcę kupić: Pentium 4 1.5 GHz, płytę Asus P4 T-e, kartę graficzną GeForce 3 Titanium 64 MB DDR, kartę dźwiękową SB Audigy, dysk twardy IBM 60 GB, napęd CD Teac, nagrywarkę Teac (...). Byłbym bardzo wdzięczny, gdybyście to sprawdzili.

Vega

Bardzo trudno określić idealną czy nawet dobrą konfigurację komputera – wszystko zależy od tego, czego oczekujesz od sprzętu. W zastosowaniach domowych GeForce 3 Titanium sprawdzi się doskonale, choć oczywiście wydajniejszy byłby GeForce 4 (oczywiście w pełnej wersji, nie MX). Również karta Audigy jest porządnym sprzętem. To samo możemy powiedzieć o pozostałych elementach twojego zestawu. Oczywiście pozostaje jedna kwestia: taki zestaw jest bardzo, bardzo drogi. Uważam, że do domu (gier, nauki) wystarczyłby w zupełności zestaw oparty na np. Athlonie XP 2000+ z dobrą płytą główną, Sound Blaster Live! 5.1... Na pewno nie wybierałbym jako systemu Windows ME, który jest wyjątkowo beznadziejnym wytworem Microsoftu. Zanim pobiegniesz na zakupy, pamiętaj, że bardzo łatwo wpaść w sidła sprzedawców, którzy bardzo lubią klientów z zasobnymi portfelami i często oferują towar najnowszy, najdroższy, ale niekoniecznie najlepszy.

Najwyższa jakość

Chcę kupić GTA 3 oraz COMMANCHE 4 i chciałbym się dowiedzieć, czy z procesorem AMD Duron 900 MHz, 512 MB RAM i GeForce 2 MX-400 te gry będą działały z najlepszymi ustawieniami (...).

Sebastian Łokaj

Krótko mówiąc – nie. Najnowsze gry wymagają znacznie silniejszych konfiguracji sprzętowych – warto rozejrzeć się za jakąś kartą graficzną z serii GeForce z „normalnym" układem graficznym (nie MX). Podobnie jest z procesorem: Duron należy do najmniej wydajnej rodziny układów produkowanych przez AMD i warto pomyśleć o wymienieniu go na np. Athlona.

Jak usunąć grę?

Zainstalowałem na swoim komputerze grę RALLY TROPHY. Okazało się, że jest ona niesprawna – wymieniono mi ją na działającą. Kiedy usunąłem uszkodzoną wersję, nie zniknęła ona z listy Dodaj/Usuń programy. Po użyciu deinstalatora nic się nie zmienia...

Łukasz M.

Niektóre gry potrafią pozostawić po sobie śmietnik na dysku i w tzw. Rejestrze Windows. Objawia się to między innymi tym, że gdzieś pozostają puste katalogi po grze, niektóre pliki lub... informacja, iż gra jest nadal zainstalowana, mimo że jej już nie ma. W takiej sytuacji można albo się tym nie przejmować, albo spróbować ręcznie zaprowadzić porządek. W drugim wypadku musisz posiadać odpowiednią wiedzę bądź specjalne programy oczyszczające Rejestr ze zbędnych informacji.

Niesprawdzone gry

Gdy wgrałem do komputera MOF Single Player z waszego CD, przy drugim czołgu wysiadła mi myszka i klawiatura. Pomimo że resetowałem komputer dwa razy, musiałem doinstalować potrzebne pliki do Windows. Czemu tak się stało? Czy to wina płyty, czy może mojego komputera? Dostałem jeszcze burę od rodziców, że wgrywam niesprawdzone gry!
Info dla „Poliwki" – zgłoś się do mnie: listy.po.pk@wp.pl.

Syfon

Wszystkie programy umieszczane na naszych płytach są sprawdzane pod kątem obecności wirusów (to chyba oczywiste) i działania oprogramowania. Niestety, przy wersjach demo zawsze istnieje możliwość, że program nie zechce działać albo zawiesi komputer – i na to nie mamy wpływu. O takiej możliwości uprzedzają też producenci gier. Bardzo rzadko zdarza się, aby przy okazji nastąpiła poważniejsza awaria systemu – tak jak w twoim wypadku. Musiałeś mieć wyjątkowego pecha bądź nastąpił jakiś nieszczęśliwy zbieg okoliczności. Na pewno gry zawarte na naszych płytach są sprawdzone i bezpieczne – przynajmniej w ogólnie przyjętym znaczeniu tych słów.

Problem z GTA 3

W GTA 3 mam zamiast liter prostokąty, celownik jest w białym kwadracie, a cienie w czarnym kwadracie itp. Co robić?

Mateusz Sosnowski

Po pierwsze, zainstaluj najnowsze sterowniki do karty graficznej. Po drugie, zainstaluj pełną, nową wersję DirectX. Po trzecie, z Internetu pobierz patch do GTA 3 – znajdziesz go na stronie www.gta.pl.

Gry w Windows XP

Zainstalowałem Windows XP i wiele gier przestało mi działać. Co się stało?

Adam

Niestety, tak jak już wiele razy wspominaliśmy, niektóre gry nie chcą działać w Windows XP. W takiej sytuacji pomóc może odpowiednia łatka (jeśli producent gry takową przygotował) lub próba uruchomienia danej gry ze specjalnymi ustawieniami (w tzw. trybie zgodności).

Zakup karty graficznej

Mam problem z wyborem karty graficznej. Chodzi mi o to, żeby zmieścić się w cenie do 600 zł, ale kupić sprzęt, który mi będzie służył przez kolejnych parę lat. Jestem maniakiem gier i ustawiam zawsze opcje grafiki na najwyższe. Nastawiłem się na kupno GeForce 3 Ti 200 128 MB DDR (MicroStar). Czy dobrze wybrałem?

Piter

GeForce to dobry wybór, zwłaszcza dla miłośników gier. Bardzo ważne, aby kupić kartę graficzną z pełną wersją układu graficznego – czyli GeForce Titanium lub zwykły. Nie polecamy ci GeForce 4 MX – niepotrzebnie wydasz pieniądze i nic nie zyskasz. Zwróć uwagę też na producenta: warto wybrać produkty Leadtek, Gigabyte czy MSI (MicroStar).

Trzeszczy, a nie gra

Mam problem z moją kartą dźwiękową (Sound Blaster Audio PCI 128) zintegrowaną z płytą główną. W większości gier słyszę trzeszczący dźwięk lub gra się wyłącza. Dzieje się tak w Windows 98. Gdy miałem Windows XP to wszystko było w porządku. Czy to wina sterowników?

Piter

Tak, to jest wina sterowników. Na początek wyjaśnić musimy jednak pewne ważne kwestie. Po pierwsze, twoja płyta posiada wbudowany układ dźwiękowy zgodny z AC '97 i ewentualnie emulujący jakiegoś Sound Blastera. Z tego też powodu sterowniki do Sound Blastera nic tu nie pomogą – potrzebne są odpowiednie pliki dla chipsetów płyty głównej (VIA VT82C686A). Poszukaj ich np. na stronie www.viaarena.com. Po drugie, zwykle karty wbudowane na płycie potrafią sprawiać przykre niespodzianki (kiepska jakość dźwięku, zawieszanie się gier). Co ciekawe, w takiej sytuacji może pomóc nie tylko instalacja nowych sterowników, ale także... przesunięcie jakiejś karty PCI do innego złącza.

Dreamweaver

Zainstalowałem Dreamweavera z waszej płyty, ale skończył się czas jego działania. Ściągnąłem z Sieci kilka cracków, ale żaden nie zadziałał, wszystkie zgłosiły błąd.

Jakub

Tak to już bywa z crackami, że nie zawsze chcą działać – i w sumie nie ma w tym nic dziwnego. Wersja demo służy zaś do poznania programu – jeśli ci się on podoba, kup go. Przykro mi, ale w takiej sytuacji z wiadomych względów nie możemy ci pomóc.

Problem z TNT2 M64

Mój problem związany jest z wymianą karty graficznej. Niedawno kupiłem Rivę TNT2 M64 32MB. Przedtem miałem Rivę 128 dopaloną przez VooDoo 1. SERIOUS SAM z waszego CD na VooDoo 1 działał w trybie bezpiecznym bez problemów. Obecnie instalacja przebiega bez problemów, pojawia się komunikat że SERIOUS SAM uruchamia się po raz pierwszy, naciskam OK i ekran robi się czarny... Midnight Racing (pełna, oryginalna wersja) na VooDoo 1 jakoś działała, teraz po instalacji pojawia się komunikat „Cannot detect Glide.dll 3dfx VooDoo Graphics". Proszę, pomóżcie mi. W razie czego mam jeszcze VooDoo i mogę dopalić moją Rivę TNT 2. Podobne kłopoty miałem z FIFĄ 2001, ale po reinstalacji nadal działa. Pomocy!

Red Baron

Przyczyn dziwnego zachowania się gier może być wiele. Po pierwsze, starsze gry mogą nie współpracować z kartami z układami nVidii (stąd komunikat o braku biblioteki Glide, który występował przy VooDoo). Kolejna kwestia – sterowniki. Piszesz, że DirectX są raczej w porządku, ale co ze sterownikami karty? Spróbuj zainstalować najnowsze drivery nVidii, może to coś pomoże. I na koniec ostatnia sprawa – Riva TNT 2 M64 była dosyć słabym modelem karty (mniej wydajny układ graficzny, wolniejsze pamięci) – to też może mieć wpływ na to, że część gier nie zechce działać w takiej konfiguracji. W takiej sytuacji trudno coś doradzić: pomysł wzmocnienia TNT 2 przy pomocy VooDoo 1 jest dosyć oryginalny, ale na dłuższą metę nie przyniesie oczekiwanych efektów. Szkoda, że już niepotrzebnie wydałeś pieniądze na dosyć starą kartę, z której nie będzie pożytku. Więcej pożytku miałbyś nawet ze słabego GeForce'a 2 MX...

Przeróbka PS2

Czy można przerobić konsolę PS2? Jeśli tak, to opiszcie rodzaje przeróbek. Która z tych metod jest najbezpieczniejsza i która najmniej psuje konsolę?
PS) Przeróbka to zanczy, żeby konsola działała z pirackimi płytami...

Marcin J.

Tak, przeróbka konsoli, o której wspominasz, jest jak najbardziej możliwa. Więcej, są nawet „firmy", które świadczą odpowiednie usługi. Oczywiście nie ma nic za darmo: po pierwsze, otwarcie obudowy i jakiekolwiek zmiany w konstrukcji urządzenia powodują utratę gwarancji. Po drugie, istnieje ryzyko uszkodzenia urządzenia (wtedy konsolę możesz praktycznie wyrzucić na śmietnik). Po trzecie, uszkodzenie może objawić się po jakimś czasie – po prostu sprzęt przestanie nagle działać. Jak widzisz, nie ma bezpiecznej metody, a ryzyko awarii spore.

Rozwiązania konkursów

Szanowni czytelnicy! Popularność konkursów SMS przeszła nasze oczekiwania – na konkursy z zeszłego numeru dostaliśmy kilka tysięcy zgłoszeń. Sprawdzenie wszystkich odpowiedzi oraz skontaktowanie się ze zwycięzcami zajęło nam więcej czasu niż zwykle – z tego powodu listę zwycięzców opublikujemy w następnym numerze CLICKA!

Jak to zrobić?

Jakiś czas temu zacząłem wymienianie sprzętu na nowy. (...) Kupiłem twardy dysk Seagate ATA 100 60 GB. Jak ten dysk włożyć do komputera i ustawić opcje w BIOSie? Mam zamiar kupić nowy procesor (Pentium 4), tylko nie wiem, czy będzie pasował do mojej konfiguracji. Następny problem to BIOS – skąd wziąć jego najnowszą wersję? Chcę też wymienić płytę główną, tylko nie wiem, na jaki model, by mi pasowała do Pentiuma, karty graficznej GeForce 4 i Sound Blastera oraz żeby obsługiwała pamięci DIMM DDR. Do czego służy wejście na samym dole płyty głównej? Czy aby mieć więcej niż 2 czytniki, trzeba mieć 4 wejścia IDE, czy da się to zrobić inaczej. Czy trzeba wymienić cały wiatrak, aby było więcej kabli zasilających czytniki? I jeszcze jedno: dlaczego łatka spolszczająca GTA III nie chce mi spolszczyć mojej gry?

Lemabo

Czytając twój list, mogę wywnioskować, że nie za bardzo znasz się na komputerze. W takiej sytuacji absolutnie odradzam ci samodzielną rozbudowę komputera, gdyż możesz łatwo coś uszkodzić. Modernizując sprzęt, radziłbym ci zacząć od płyty głównej i procesora, a nie dysku twardego. Starsze płyty mogą mieć kłopot z rozpoznaniem nowych modeli dysków (urządzenie nie będzie widziane lub będziesz dysponował tylko częścią pojemności). Aktualizacja BIOS może tutaj nic nie dać. Nowe wersje BIOSu powinny być zaś dostępne na stronie producenta płyty głównej, ale nie radziłbym dokonywać aktualizacji mało doświadczonym użytkownikom.
Trudno polecić jakiś konkretny model płyty głównej – wiele firm produkuje płyty, które spełniają twoje oczekiwania. Każda nowa płyta będzie działała i z GeForce, i z Sound Blasterem – jest to kwestia złącz AGP i PCI, które są obecnie standardem.
Standardowo każda płyta ma także 2 gniazda kontrolerów EIDE, z których każde obsługuje 2 urządzenia (potrzebny jest tylko podwójny kabel trnasmisji danych z dysku do kontrolera). A co do zasilania, to można kupić specjalne rozgałęziacze – pytanie czy zasilacz w PC wytrzyma dodatkowy pobór mocy? W każdym razie wiatrak nie ma nic do rzeczy.
Nie wiem, do czego służy złącze na dole płyty, gdyż... nie wiem o którym złączu piszesz – płyty różnią się konstrukcją.
I na koniec łatka: u nas na oryginalnej wersji gry działała. Czy też miałeś oryginał, czy może...



Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa
www.bauer.pl

Redaguje zespół:
Piotr Moskal (redaktor naczelny) ☎ /0#22/ 517-02-47
Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) ☎ /0#22/ 517-01-93
Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) ☎ /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-68,
Michał Cichy (dział gier, reklamacja płyt CD) ☎ /0#22/ 517-04-84

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze:
Krzysztof Adamczyk, Marcin Brzozowski, Paweł Karaszewski, Artur Kowalski, Tomasz Kowalski, Marcin Kulakowski, Marek Lenarcik, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Maciej Waszkiewicz, Aleksander Winciorek, Michał Zacharzewski

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA
e-mail: click@click.pl

Dział reklamy:
Monika Walczak (kierownik),
Aleksandra Blicharz, Maciej Szwajkowski
☎ /0#22/ 517-05-18

Druk:
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz DPA Printing Company Kraków

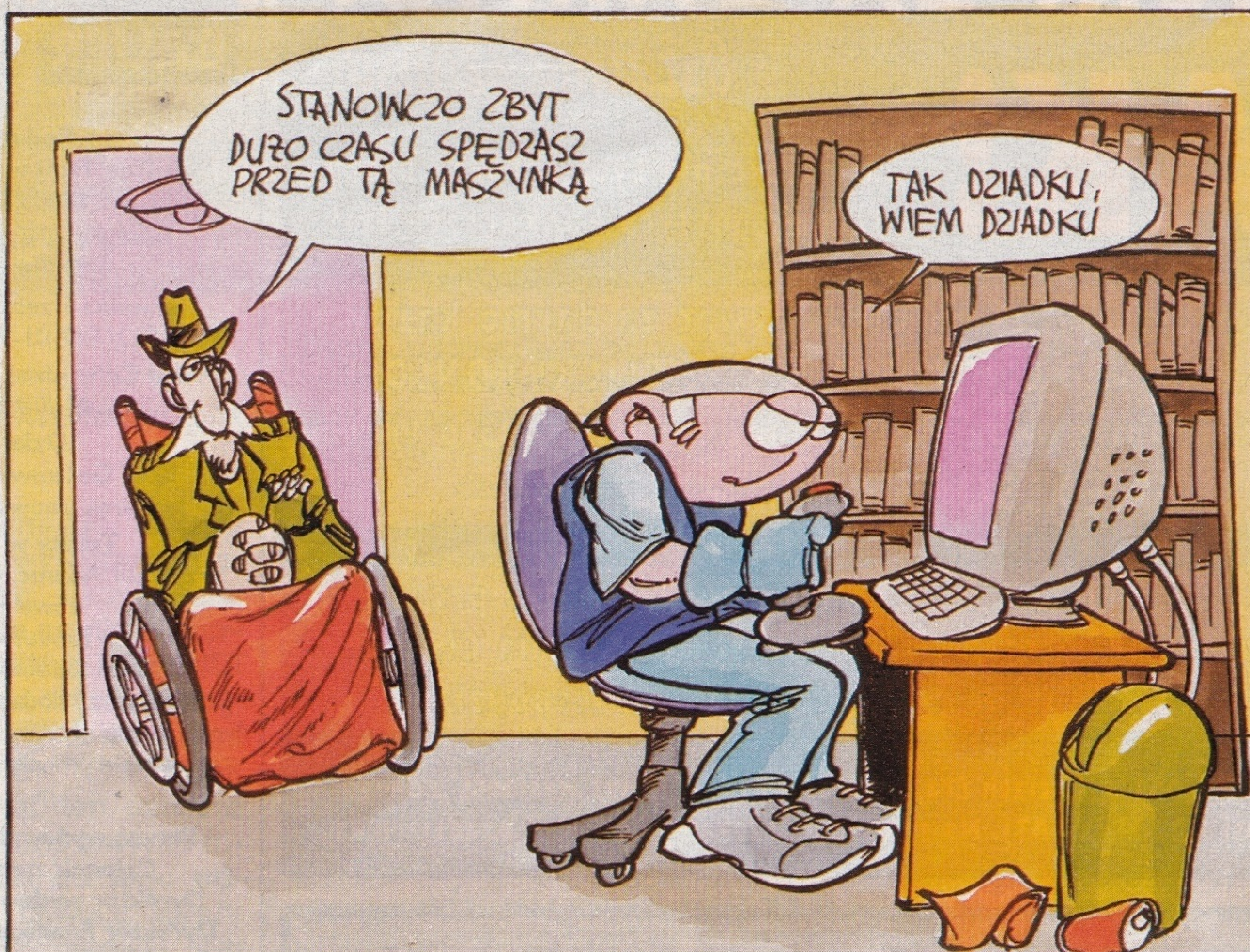
ISSN 1509-0558



UWAGA

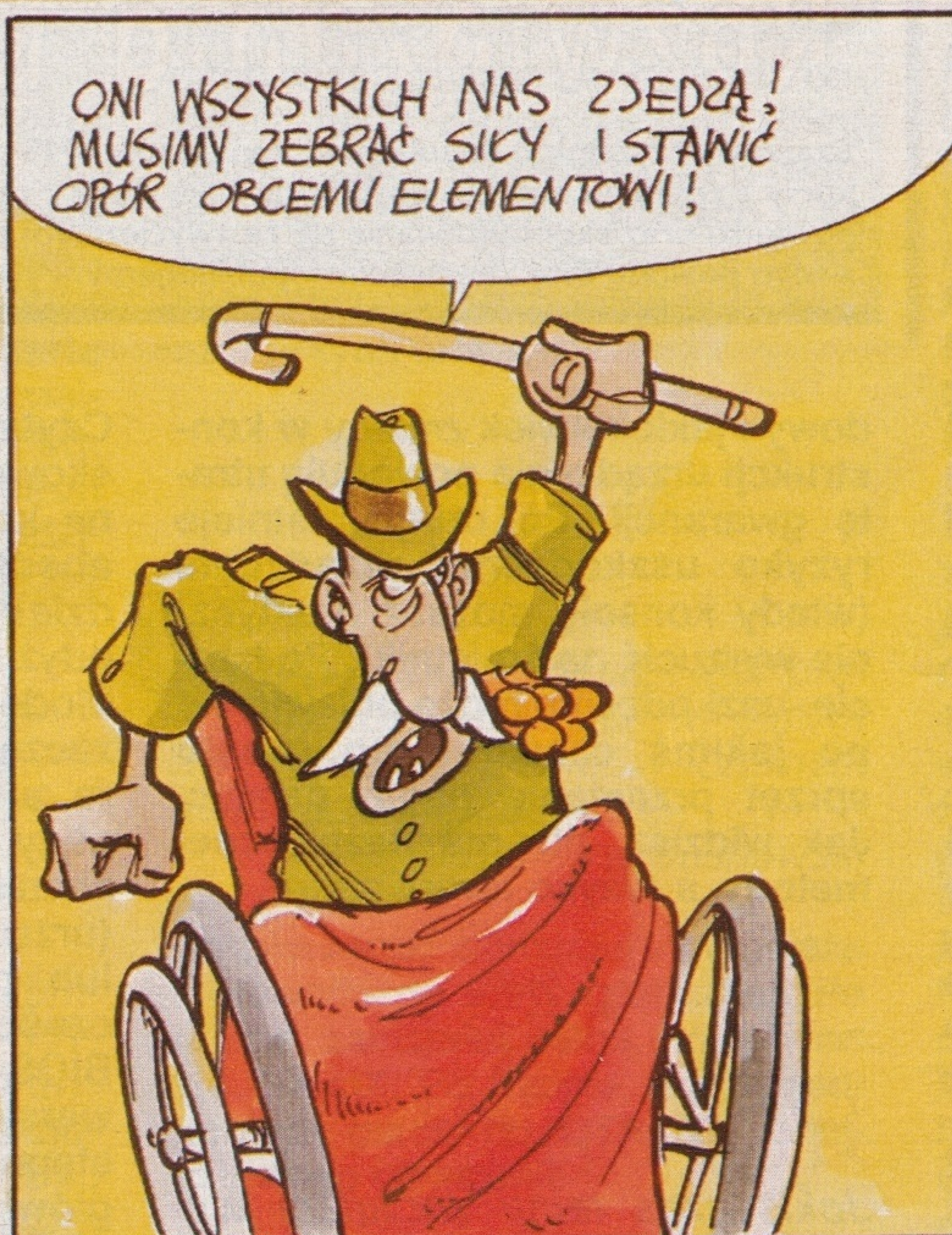
Przypominamy, że redakcja nie prowadzi działalności handlowej i nie zajmuje się dystrybucją opisywanych gier oraz akcesoriów. Nie udzielamy również informacji i porad telefonicznych dotyczących kodów do gier lub sposobów ukończenia danej gry.

CLICKERS & PRZYJACIELE



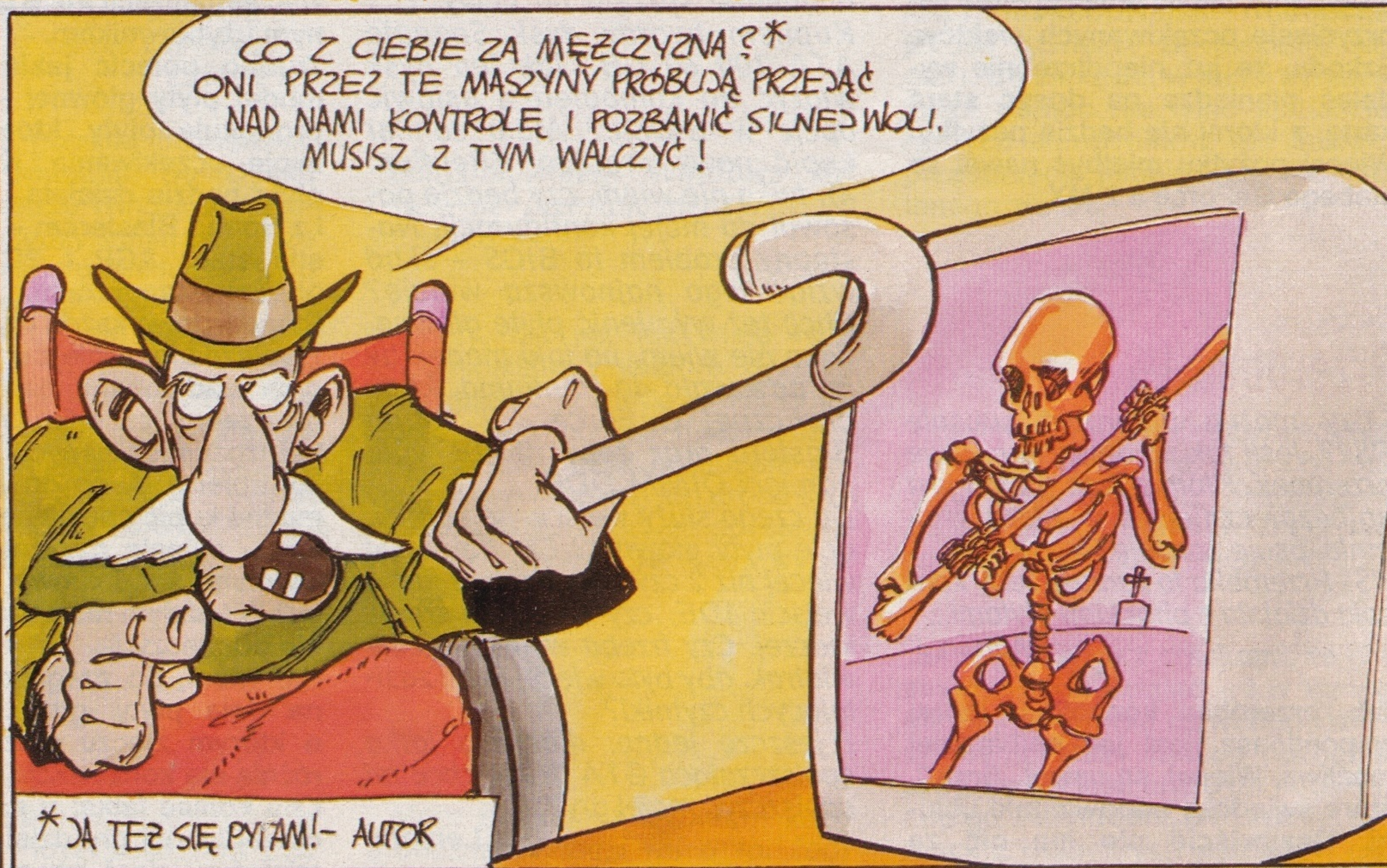












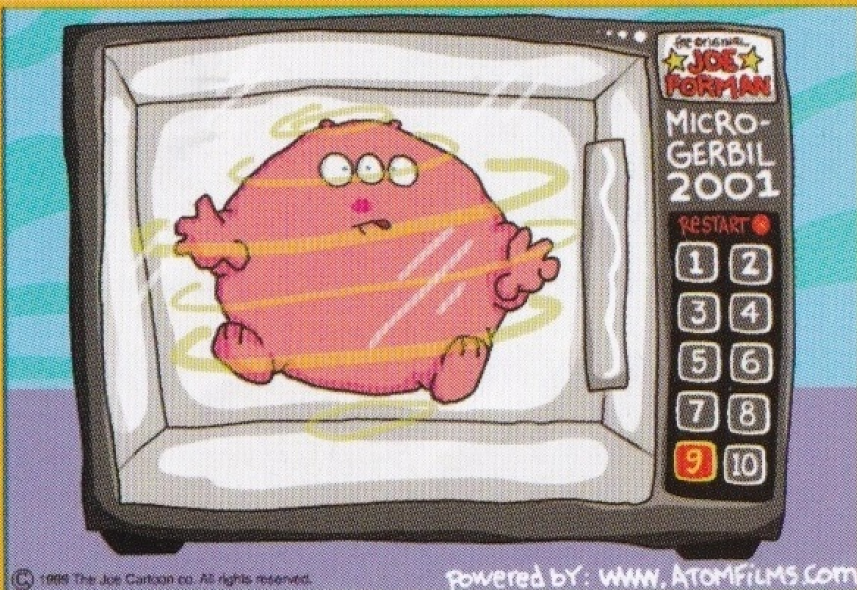


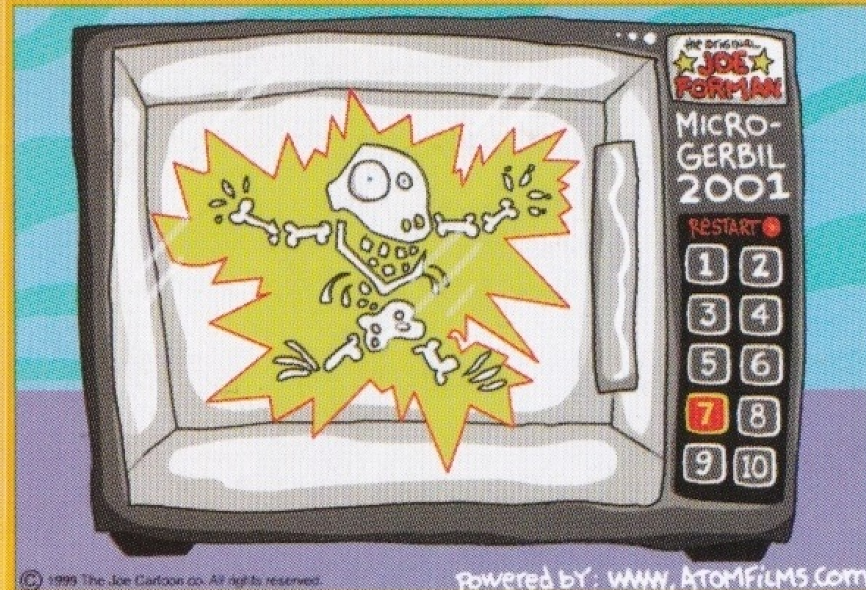






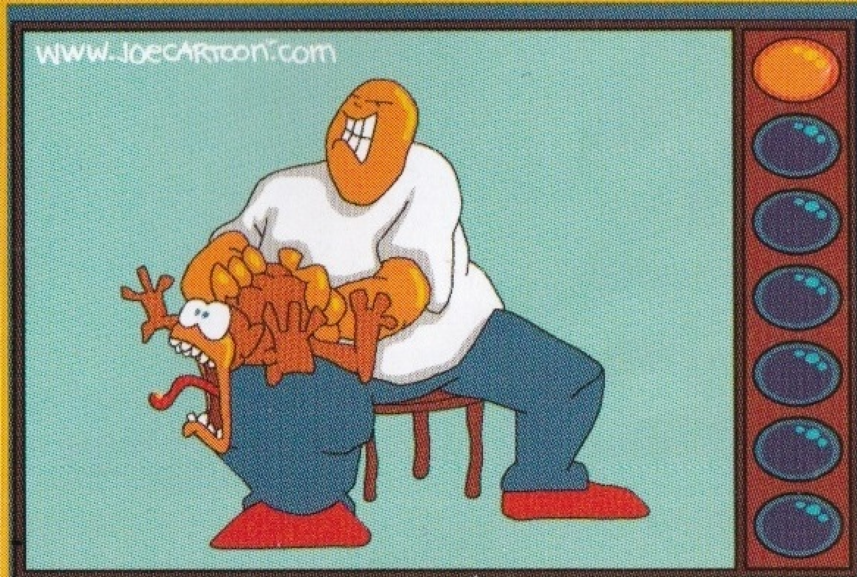
ZAKRĘCONE ZABAWY...
czyli nie rób tego w domu

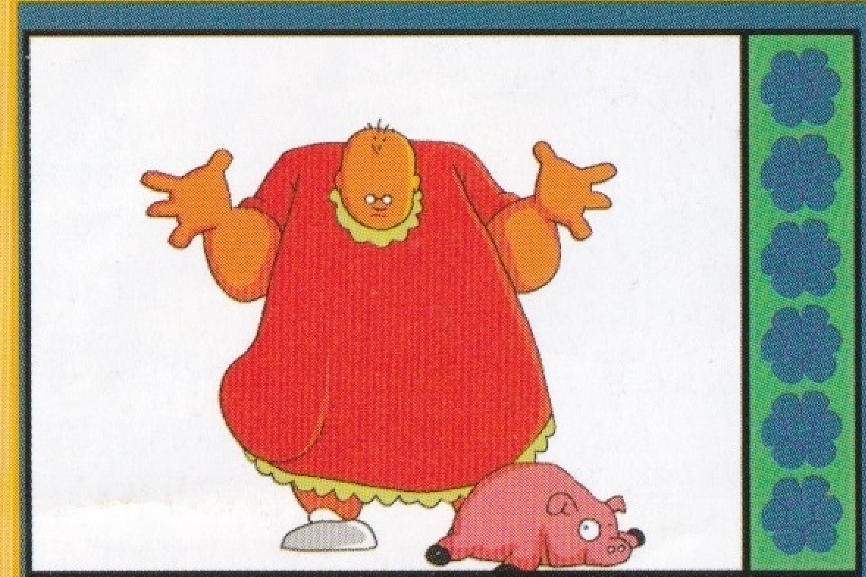






Komputery są wynalazkiem szatana, gry przyczyniają się do ciężkich schorzeń psychicznych u młodych ludzi, a Internet... tfu, tfu – Internet to prawdziwa zaraza! Nie wierzycie w te wszystkie bzdury (znaczy, poparte naukowo fakty), zajrzyjcie na stronę www.joecartoon.com. Znajdziecie tam mnóstwo zabawnych, choć okrutnych interaktywnych filmików... Zabawa gwarantowana!





Komputeryzujemy się!
historia Jasia z IV b

Początek roku szkolnego nie zapowiadał żadnych niezwykłych wydarzeń. Jak co roku odbył się nudny apel, na którym Hogata (znaczy, pani dyrektor) wygłosiła okolicznościowe przemówienie. Potem wszyscy zostali tradycyjnie zagonieni do klas. W tym roku naszym wychowawcą miał być nauczyciel fizyki, nazywany przez starszych uczniów Zgredem. Zgred zastąpił przemiłą panią Wyjątek, która dwa lata użerania się z młodzieżą przypłaciła niegroźną nerwicą i znacznie groźniejszym rozległym zawałem. Tak czy inaczej, po raz kolejny zmienił nam się wychowawca, co według wielu znawców tematu fatalnie wpływa na psychikę młodego człowieka w wieku szkolnym...

– Ehem... Uciszcie się! – Zgred nerwowo zapukał kluczem w blat stołu – Cisza! No, w końcu spokój... Teraz podam wam plan...

– Czy poda nam pan plan lekcji? – Z końca sali dobiegł nerwowy chichot...

– Eeee... Że co? A plan... Jaki plan? – Zgred słynął z tego, że łatwo było przerwać nie tylko jego wypowiedź, ale i bieg myśli.

– Plan lekcji...

– Jakich lekcji? Jaki plan? Aaaaa... Podam wam plan lekcji. Na pewno się ucieszycie z dwóch godzin informatyki. Komputery to przyszłość i ci, którzy nie potrafią ich obsługiwać, są nikim! Nowoczesna technika...

– A gdzie będziemy się uczyć informatyki? – Pytanie było jak najbardziej na miejscu, gdyż poprzednia pracownia komputerowa spłonęła rok temu w wyniku krótkiego spięcia instalacji zasilającej rachityczne PC...

– Dzięki sponsorom nasza szkoła wzbogaciła się o nowoczesną pracownię informatyki! Do dyspozycji macie trzy komputery...

– Aż trzy? To prawdziwy luksus... – Resztę wypowiedzi zagłuszył głośny śmiech i chichoty.

– No, właściwie to dwa... – Ciągnął niezrażony Zgred. – Jeden komputer jest dla nauczyciela i nie wolno wam go dotykać... Tak właściwie to pozostałych też możecie używać wyłącznie pod kontrolą opiekuna pracowni, czyli mnie!

– A czego będziemy się uczyli?

– Oto dobre pytanie! Uważam, że najważniejsze są podstawy oraz rzeczy praktyczne. Opracowałem specjalny program nauczania, dostosowany do możliwości sprzętu i oczekiwań pani Dyrektor. – Zgred wyciągnął pokaźnych rozmiarów teczkę pełną papierów. – Na początku poznamy podstawy DOS'a!

– Ale DOS już nie żyje...

– Co to za brednie? DOS to podstawa wszelkich systemów operacyjnych...

– Ale nikt już nie używa tego zabytku! Nawet kujon Ciapciara ma w domu Windowsy ME!

– O Windowsach, czy jak tam, zapomnijcie! – huknął Zgred. – To dla tępych idiotów! A poza tym i tak nie zmieściłyby się na dysku. A jeśli nawet, to bez myszki wiele w nich nie zdziałacie.

– Bez myszki?

– Nie mieszczą się na dysku?

– Nie przedrzeźniajcie mnie, przecież mówię wyraźnie... – Twarz Zgreda przybrała niezdrowy fioletowy odcień – A właściwie, czego oczekujecie od dwóch XT 286?